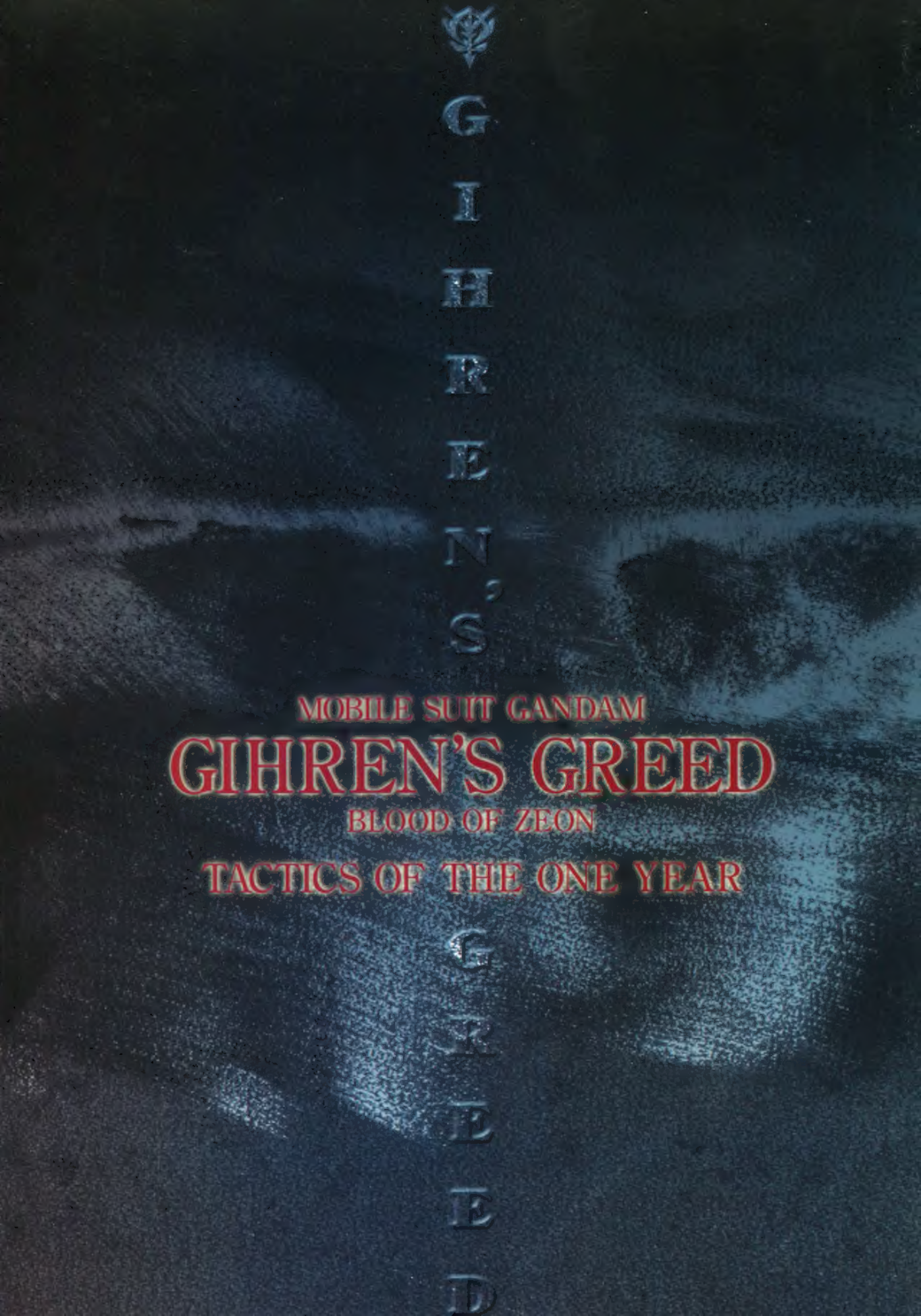

GIHREN'S GREED
MOBILE SUIT GANDAM
GIHREN'S GREED
BLOOD OF ZEON
TACTICS OF THE ONE YEAR
GIHREN'S GREED

宇宙世紀0079年、
人が宇宙空間にコロニーを建造し、
移住する時代。

ジオン公国と標榜するコロニー・サイド3と地球連邦との間に、戦争が発生。
過去に例を見ないほどの大規模なこの戦争は、のちに一年戦争と呼ばれる。

『ギレンの野望　ジオンの系譜』は、

一年戦争の世界を舞台にした戦略級シミュレーション。

異なる原作に登場した同時代のパイロットが一堂に会し、

多種多様なモビルスーツが地球と宇宙とで

まさにグローバルな戦闘を繰り広げる。

戦況が進むに連れて発生する、

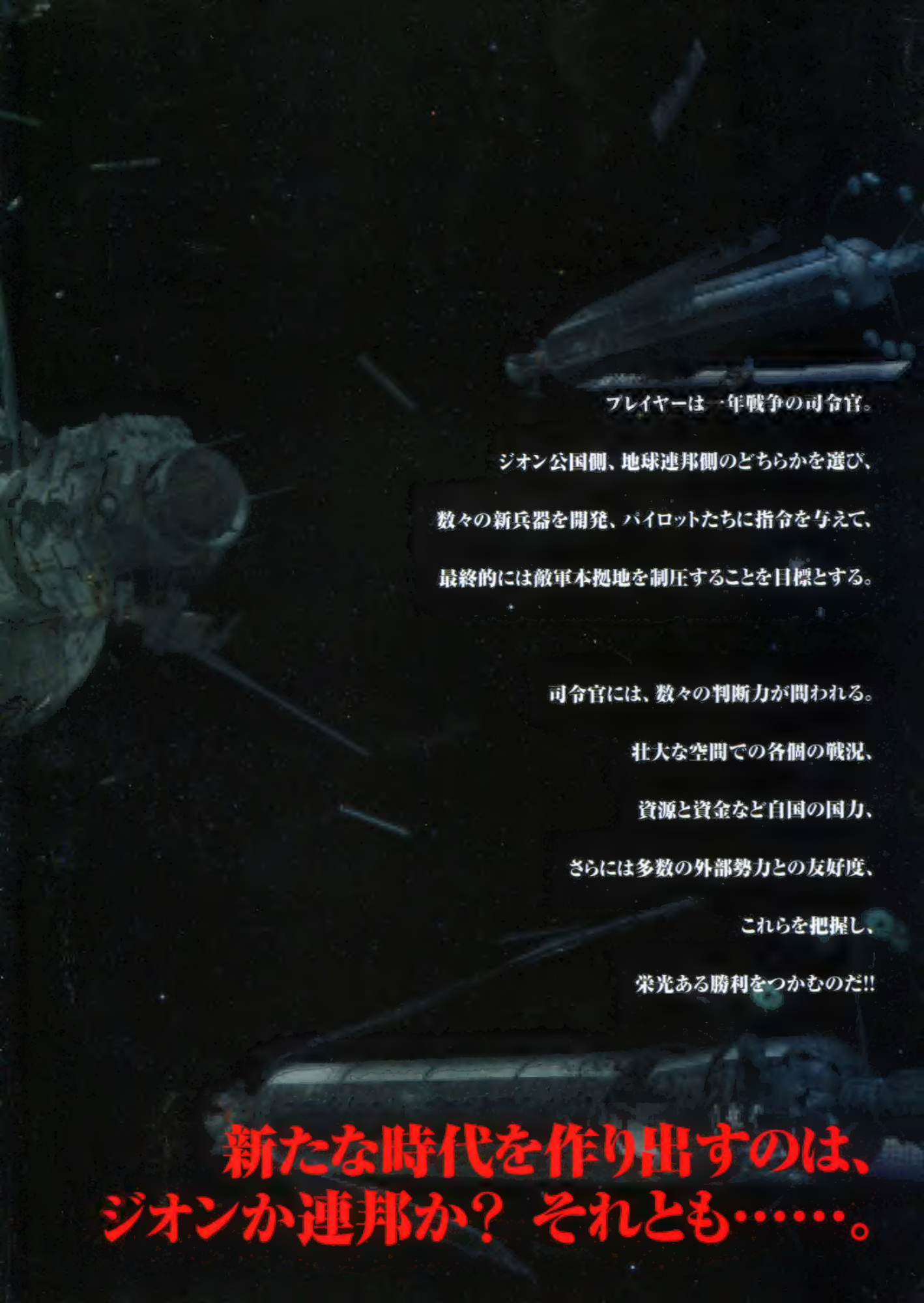
数々のアクシデントに対応により、

原作の史実通りに進めたり、

歴史上のifを発生させて、

正史に逆らった独自の展開で進めることもできる。

そこには、まだ見ぬ歴史が待っている。



プレイヤーは一年戦争の司令官。

ジオン公国側、地球連邦側のどちらかを選び、

数々の新兵器を開発、パイロットたちに指令を与えて、

最終的には敵軍本拠地を制圧することを目標とする。

司令官には、数々の判断力が問われる。

壮大な空間での各個の戦況、

資源と資金など自国の国力、

さらには多数の外部勢力との友好度、

これらを把握し、

栄光ある勝利をつかむのだ!!

新たな時代を作り出すのは、
ジオンか連邦か？ それとも……。

MOBILE SUIT GUNDAM
GIHREN'S GREED
BLOOD OF ZEON

TACTICS of the One Year War

Contents

■戦略理論
システム解説……6
コマンド解説……10
ゲームの進め方……14

■コラム……16

■戦術理論

開発
情報把握……18
開発指針……19-20
外交……20
特別……20

軍事
エリア戦略……21
部隊管理……22
生産指針……22
補充と廃棄……23
パイロット活用……23

戦闘
スタック管理……24
移動と配置……25
攻撃展開……26
防御と回復……27
攻撃補助……28
その他……28

■制圧プランと戦闘攻略
ジオン公国編……30
地球連邦編……65

■コラム……100

■データ
MS開発データ……101
兵器データ……104
キャラクターデータ……150

本書の使い方

本書の攻略は、ジオン公国・地球連邦どちら側でも「完全勝利」を目指した攻略を掲載しています。そのための理想的な制圧プラン及びターン数を提示していますが、それはあくまで本書でのプランであり、必ずしもその通りにプレイしなくともクリアすることが可能です。

ゲームを始めてみたものの、どういう風に進めていいかわからないというプレイヤーの方々は、本書の制圧プランを参考にプレイしてみてください。また、冒頭の戦略理論や戦術理論をよく読んでからプレイすることをおすすめします。

また、独自のプランでプレイしてみたいというプレイヤーの方々は、戦術理論や巻末のデータ集、ポスター裏のMAPデータを参考にするに止め、独自の方法でプレイしてみてください。自分だけのプランを考えながらプレイすることこそ、「機動戦士ガンダム　ギレンの野望〜ジオンの系譜〜」を本当に楽しめる方法かもしれません。

戦略理論

STRATEGICAL THEORY

STRATEGICAL THEORY

戦略理論

ゲームを進めていくために必要な基本的なシステムを、「戦略」「軍事」「戦闘」の各パートごとにわかりやすく紹介。ゲーム進行の流れや、シミュレーションの基本知識を覚えておけば、よりスムーズにプレイできるようになるはずだ。

システム解説

戦略シミュレーションゆえに『ジオンの系譜』には、なれないと理解しづらい面がある。すべてを理解した上でプレイを楽しめるように、ここではシステムを解説していこう。

ゲームの目的

ジオン、連邦どちらかの軍隊で地球圏を制圧する

プレイヤーは、ジオン軍または連邦軍の総司令官(ギレン、レビル)となり、地球、及び地球の周辺宇宙を、設定された100ターン以内に全制圧することを目指す。ただ戦えばいい、というわけではなく、一年戦争に即した出来事への対応や、作戦の実行など、数々のイベントを効率よく行うことが要求される。規定ターン以内に地球圏の統治を行うためには、スムーズに戦略を運ぶことが必要となるのだ。

ただ勝てばいいだけではない勝敗にもレベルがある

100ターン終了時点の状態によって、5種類のエンディングが用意されている。それは、クリアレベルの違いで、第2部の展開が大きく変わってくることを意味する。中には第2部に進めないエンディングもあるので、完全な状態でのクリアを目指そう。

完全勝利	敵軍本拠地までを完全制圧した状態でクリアする
判定勝利	ゲーム終了時に特別エリア制圧数が敵より多い
判定敗北	ゲーム終了時に特別エリア制圧数が敵より少ない
特別勝利	史実通りの条件でイベントを進めることで発生
特別敗北	史実通りの条件でイベントを進めることで発生

ジオン軍勝利条件

ジオンは史実において敗北している。その歴史を変えることで、ジオンの勝利につながるのだ。具体的には連邦軍の拠点、ジャブローまでを制圧すれば、完全勝利になる。史実では成し得なかった野望を自分で達成しよう。

地球連邦軍勝利条件

連邦は史実でも勝利していることから、レビル将軍(自分)がソーラレイによって倒れても勝利になる(ただし第2部には行けない)。または和平締結でも勝利となる。目指すなら、史実にはないサイド3までの完全制圧だ。

ゲームの敗北

司令官の死亡か本拠地の占拠で敗北

100ターン終了時の判定や、イベントによる敗北以外にも、プレイヤーが敗北する条件がある。それは各軍の総司令官の死亡と、自軍本拠地エリアの制圧。各軍の司令官は、キャラクターとしてゲーム内に存在し、ユニットに搭乗させることが可能だが、総司令官が搭乗したユニットが撃破された段階で敗北となる。敗北の危険性を避けたいなら、司令官はユニットに乗せないのが基本だ。

ジオン軍敗北条件

ギレンが死亡



←指揮値、魅力値とも高く、攻撃能力も高い。実戦に出したくなる。

サイド3を占拠される



←連邦のエリアから遠く、ます侵攻される心配はないが油断は禁物。

連邦軍敗北条件

レビルが死亡



←指揮と魅力の高さもさることながらニュータイプという点もポイント。

ジャブローを占拠される



←イベントによって、ジャブロー侵攻が行われることがある。

地球を制圧するには？

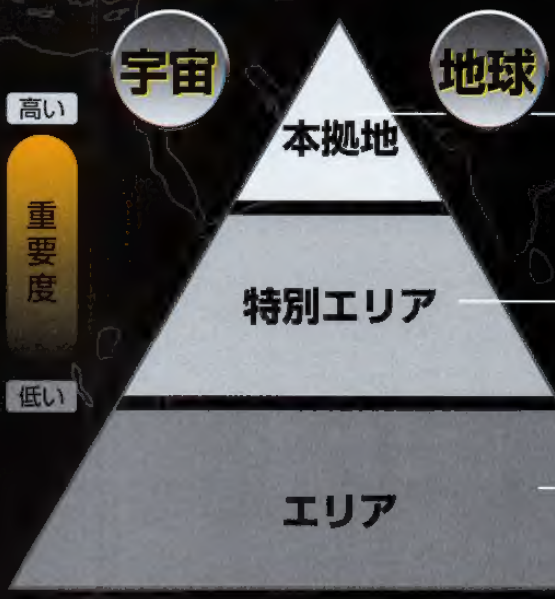
各エリアを占拠し自軍の領土を広げていく

地球と宇宙にある数々のエリアを制圧していくことが各軍の行うべきこと。エリア制圧とは、敵エリアに侵攻し、敵部隊の全滅、もしくはエリア内の全拠点制圧によって完了する。制圧後のエリアは自軍のエリアとなりエリアの収入や資源を確保できる。

エリアごとの重要度を知ろう

やみくもに制圧していくのは効果的ではない

制圧するエリアにもレベルがあり、侵攻できる方法が異なってくる。普通のエリアは、部隊を移動させることによって侵攻、戦闘となり、勝利すればエリアを制圧下に置くことができる。濃い色に表示されたエリアは特別エリアとなっており、作戦の発動によってのみ、侵攻が可能となる。一度制圧した特別エリアは、後で敵に奪い返されても再侵攻は可能。その際は作戦を発動しなくても侵入できる。各軍の最重要エリアとなるのが本拠地で制圧されると敗北。



自軍の本陣となる場所

特別エリアのひとつで生産や打ち上げも可能。敵軍に制圧されると、ただちに敗北になる。



←ジオンならサイド3、連邦はジャブローが本拠地。

生産可能な重要地域

生産、打ち上げが可能な重要エリア。収入資金や資源も、普通のエリアよりも多くなる。



←連邦ならマドラスやルナツー、ジオンならソロモンなど。

通常、制圧できる場所

数多く存在するエリア。敵特別エリアへ侵攻するルートとして、制圧していくことになる。



←連邦プレイ時は地上エリアが敵の制圧化。ジオンでは逆。

エリアを取り合う国盗りゲーム？

カンタンに考えれば全エリアを取ればいいってこと

一見、難しそうなジオンの系譜のシステムであるが、つまりは自分の軍隊を敵の制圧する場所に送り込み、奪っていくゲームと考えればいい。全部のエリアを、自軍のカラーにしてしまえばいいのだ。ただし、一度奪った場所を敵が取り返してくることもある。奪われないために、制圧後も部隊を送って守りつつ、さらに制圧できる場所を探していくのだ。

▶エリアは勢力で色分けされている

●自軍エリア



⬆自分が連邦なら青、ジオンなら赤く表示されている。

●敵軍エリア



⬆敵が連邦なら青、ジオンなら赤く表示。自軍とは逆。

●戦闘エリア



⬆赤と青に点滅したエリアが、交戦中のエリアである。



ゲームの流れ

各ターン、フェイズの関係を3つの行動に分けて解説

本作は、大きく3つの重要な行動で成り立つ。それは諜報や開発を行う戦略行動、各エリアの管理を行う軍事行動、エリアごとの戦闘を行う戦闘行動。本書では以上の行動を基本とし、本ページ以降も3つの行動を切り口として攻略法を紹介する。

区分けした3つの行動

戦略
戦略フェイズで行うことのほとんどを、戦略的な行動として紹介。諜報や開発、特別、外交などの行動が、戦略行動として含まれている。

軍事
戦略フェイズの1つである軍事を、大きな1行動のくくりとする。なぜなら、軍事で行えることは、1つのフェイズ並に重要な要素だからだ。

戦闘
行動設定フェイズとは、戦闘を行うフェイズのこと。本書では、行動設定フェイズのことを戦闘のための段階と考え、戦闘という名前とした。

味方戦略フェイズ

まずゲームは自分の戦略フェイズから始まる。戦略フェイズとは、その名の通り、部隊の移動や編成、作戦の実行など戦略的なことを行う段階になる。

戦略

諜報、開発、外交、作戦やイベントの実行など、まるで軍の司令室で行うような行動が、戦略フェイズでは行うことができる。

- 諜報予算投入
- 開発予算投入
- イベント実行
- 作戦実行
- 外交



軍事

- 敵制圧エリアチェック→進入
- 部隊の移動
- 部隊の整理・補充
- ユニットの生産



戦略フェイズで行う行動だが、より戦闘の現場レベルの設定を統括する重要な行動になる。各エリアでの部隊管理を行える。

終了コマンドで敵のフェイズへ

敵戦略フェイズ

敵にも戦略フェイズがあり、画面には現れないが自分と同じような行動を行っている。敵軍も思考している間は、部隊の侵攻や開発などを行っているのだ。

自軍または敵軍の軍事行動により戦闘エリアが発生

味方・敵両方の戦略フェイズにおいて、エリアへの侵攻が行われた場合に行動設定フェイズへと移行する。一度、エリア侵攻が確認されたら、そのエリアでの戦闘が終結するまで、行動設定フェイズは行われる。

味方行動設定フェイズ

敵行動設定フェイズ

5ターン繰り返す

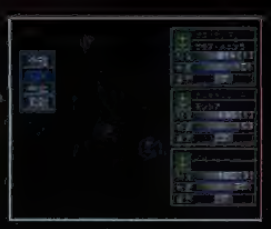
戦闘

戦闘行動を行うフェイズだ

行動設定フェイズは、各エリアでの戦闘を行うフェイズ。1エリア(1マップ)内につき、自軍、敵軍ごと、5回ずつ戦闘行動が行える。お互い5ターンずつの行動が終了したら、他に戦闘が行われているエリアの行動設定フェイズへ。戦闘エリアの分だけ行動設定フェイズが行われる。

1エリアにつき敵・味方5ターン行動する

～エリア制圧条件～	
攻撃側	敵部隊全滅 全拠点制圧
防御側	敵部隊全滅



↑点滅しているエリア分だけ、行動設定フェイズが行われるのだ。

戦闘エリア分、行動設定フェイズが終わったら、味方戦闘フェイズへ

すべてのエリアでの戦闘行動が5ターンずつ終了、もしくは完全制圧が行われたら、再び自分の戦略フェイズへ戻る。ここであげた行動を繰り返し行って、敵の制圧エリアを制圧していくのだ。

用語解説

ゲーム中で使われるシミュレーション用語とガンダム用語を解説する

ジオンの系譜は「ガンダム」というキャラクターを用いた本格的な戦略シミュレーション。ガンダム独自の用語、シミュレーション独自の用語が登場し、理解に時間がかかる面もある。ここではそういった独自の用語を解説していこう。

シミュレーション用語

ターン

本来は、「順番」や「変えること」を意味する。ゲームでは、順番を変えることが転じて、行動を行うときのことを指す。ジオンの系譜では、自分が行動する順番と、CPU(敵)が行動する順番を交互に繰り返し、ゲームを進めていく。

ヘクス

6角形のマス目のこと。エリア内マップを構成するマス目で、ユニットはヘクスにそって移動していく。また、移動するときに黄色く表示される。行動設定フェイズのオプションでヘクスをオンにすると全面にマス目が表示される。

ZOC

ゾーンオブコントロールの略で、部隊が支配する地域のことを表す。2つ以上の部隊に隣接する地域に発生し、敵部隊の移動力が低下する。単純に考えると、自軍部隊で敵を囲むと敵の移動力が低下すること。逆のパターンもあり得る。

フェイズ

本来の意味は、変化していく段階・時期のことを現す。ゲーム内でも、その通りの意味として使われている。ターン(順番)の中で、戦略を決める段階、戦闘行動をする段階といった意味としてフェイズという言葉が登場しているのだ。

ユニット

味方、敵を含めた兵器のこと。単純に兵器単体として見たときの呼称になる。また、部隊とは1ユニット編成でも3ユニット編成でも部隊となる。たとえ1機のガンダムでも、1部隊と呼称される。3部隊までスタックすることが可能。

スタック

1つのヘクスの中に部隊を置くこと。ジオンの系譜では、1ヘクスの中に3部隊をスタックできる。スタックすることにより、部隊の攻撃力など、能力をアップさせることが可能だ。ただし、艦船ユニットはスタックできない。

ガンダム用語

ミノフスキー粒子

ジオン軍が初めて戦闘に用いた特殊な粒子で、レーダーの効果を無効にする。この粒子を使用することで、長距離ミサイルなどの兵器は無力化、MSが主力兵器となる要因となった。

ニュータイプ

人類の革新した姿とされ、ジオン・ズム・ダイクンが提唱した。具体的なニュータイプの定義というのはなく、一般的には直観力や反射神経に優れた人のことと思われている。

強化人間

人為的にニュータイプを作る研究から産まれた人工のニュータイプ。精神コントロール、薬物投与、催眠療法により反射速度は高められたが、精神的に不安定になるケースが多い。

ビームコーティング

兵器の装甲表面をビーム用のコーティングを施すことで、ビーム兵器を反射させる。ゲーム中ではビグザムに搭載されており、戦闘画面でビームを反射する様子がよくわかる。

サイコミュ

脳波コントロールにより、兵器がパイロットから離れた場所にあっても作動させることが可能なシステム。ジオン軍から産まれた技術で、エルメスやジオングに搭載されている。

EXAM

一般のパイロットでも、ニュータイプ並のMS操作を可能とするためのシステム。マリオン・ウェルチの行動パターンをもとに、ブルーディスティニーシリーズに搭載された。

ビーム撹乱幕

ビームを撹乱する幕を作り出し、ビーム兵器を無効化する兵器。原作では、ソロモン攻略戦時によく見られた。ゲーム中で撹乱幕を使用されるとビーム兵器は使用不可能になる。

マグネットコーティング

MSの間接部分に、磁力による反発が起こるようなコーティングを施し、駆動速度を速める。モスク・ハンが提唱し、アムロの反応速度に耐えられなくなったガンダムに施された。

コアブロックシステム

MSの核になるコアを共通化し、異なるMSでも、パーツの変更だけで運用を可能とするシステム。コスト的な問題から、一年戦争時にはRXシリーズにのみ採用された。

コマンド解説

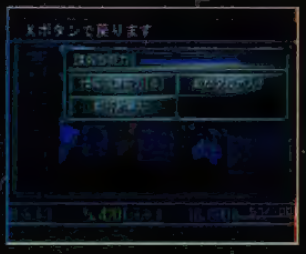
ジオンの系譜では、様々な行動を行うために、無数のコマンドを実行する必要がある。だが、ただやみくもに実行しているだけでは苦戦必至。そのような事態に陥らないために、ここではコマンド解説を行っていく。コマンドを理解して、戦局を有利に導こう。

戦略

戦略フェイズ内の戦略的な行動を行うためのコマンドを解説しよう。戦略的な行動では、武器開発や作戦行動、諜報活動への予算の割り振り、外交など、軍全体の政治的な事柄を行うことになる。自軍の運命を決める行動と言えるだろう。

情報

諜報部に予算を投入することで、自軍の諜報活動能力を上げることができる。敵部隊数や敵兵器の入手など作戦を行う上で重要な情報が入手可能だ。



←諜報予算を投入することによって、諜報できる事項が増える。



←敵国の総収入や技術レベルなど、諜報能力が高ければ確認できる。

諜報部能力	情報コマンドを選択して、表示されたウインドウの上部のバーが能力のレベル。レベルの高さによって以下の4つの行動が可能になる。
情報収集能力	諜報能力が高い順にS～Eのランク分けされる。B以上で敵エリアの部隊数が確認可能となり、A以上で敵生産ラインを確認できる。
敵行動察知	敵行動察知項目が表示されていると、敵の大規模な作戦を知らせてくれる。作戦情報を入手すると戦略フェイズ前に報告が発生する。
敵開発技術入手	敵行動察知と同じように、この行動が表示されるほど能力が高いと、敵開発技術を入手。報告後に敵性技術レベルがアップする。
敵開発プラン入手	敵の開発プランが入手できる可能性が高くなる。ただし、入手したプランを開発できる敵性技術レベルがないと、開発はできない。

開発

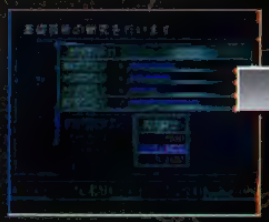
兵器を開発するために必要な技術LV(レベル)を、予算を投入することによって上げることができる。投入できる予算額は、3ランクから選択可能。技術レベルが上がるほど、投入するための金額は上昇。資金に余裕のある初期段階は、最も高額なランクの予算を投入するのが基本だ。

基礎技術LV	通常兵器の技術レベル。ガンダムの世界での通常兵器とは、戦車、艦船、飛行機のことを指す。レベルが高いほど、高性能な兵器が開発可能になる。
MS技術LV	モビルスーツ開発のための技術レベル。技術が高いほど高性能MSが開発可能だ。連邦軍でプレイした場合は、V作戦実行後に表示されることになる。
MA技術LV	モビルアーマーを開発するための技術レベル。これも、技術レベルが高いほど高性能な機体を開発できる。連邦軍はV作戦発動後に表示される。
敵性技術LV	敵軍の技術の入手レベル。レベルが高くても、敵国の開発プランを入手していないと、敵の兵器は開発できない。プランは諜報能力を高くして入手しよう。



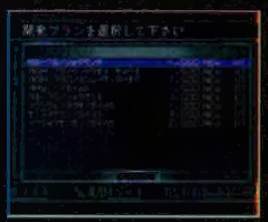
↑予算を投入することで、ゲージが上昇。上昇しきると、レベルが1段階アップ。

研究予算投入



➡予算を投入し、技術レベルがアップ。残りの資金を考えながら投入する。

新兵器開発



➡技術レベルがアップすると、レベルに応じた兵器が開発可能になる。

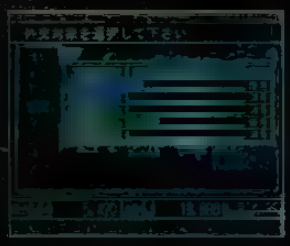
イベントで新兵器開発が加わることもある

イベントをきっかけにして開発できる兵器も多く存在する。そういった兵器は、ただ技術レベルを上げているだけでは開発できない。たとえば連邦軍でガンダムを開発するためには、特別のイベント、V作戦を行わなくてはならない。ジオンでは、キャリフォルニア制圧後に、水中兵器の技術を入手できたことで水中用艦船の開発が可能になる。開発に関わりそうなイベントは、とにかく行っておこう。



外交

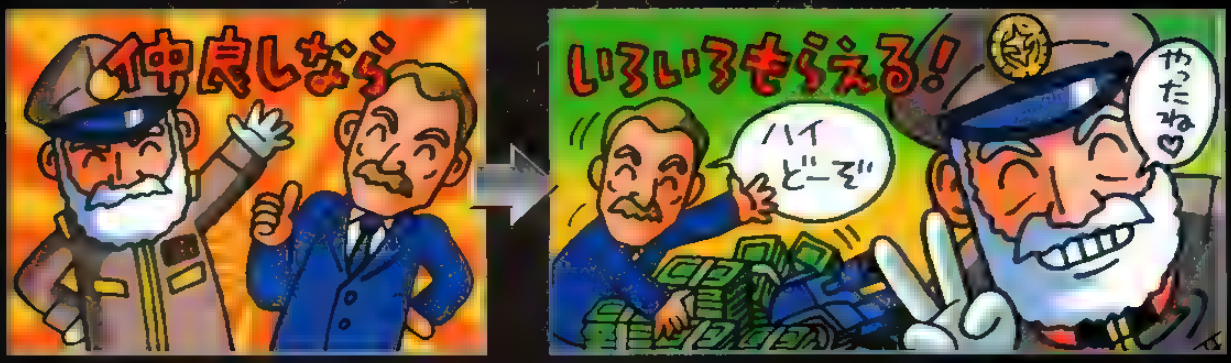
ジオンの勢力では、敵国以外にも、中立の立場にいる軍隊、都市が存在する。そういった勢力と外交を行うことで、援助を受けることができるようになる。ただし、援助を受けることができるのは、友好度が高い状態の勢力のみ。有効度が低い勢力には、まず先してこちらから援助しなければならない。自軍が行う援助の内容は、資金、資源、技術。これらを各勢力に送ることで、援助の見返りが期待できる。援助の内容は、外交する勢力によって様々。資金、資源、兵器、技術を提供してくれることもあるし、敵国との休戦や敵国への攻撃、さらに裏取引まで行うことができる。このように外交を有効に活用することで、戦局を有利に導けるのだ。資金や資源に余裕ができたなら、外交を行っておいて損はない。



←こんな状態では援助を受けられない。関係を改善しよう。

親密	外交勢力との有効度が最も高い状態。ここまで友好度が高ければ、プレイヤーが要求する全ての支援に答えてくれる。
良好	友好度がかなり高い状態で、外交勢力と問題のない関係になっている。要求する支援には、ほとんど答えてくれるだろう。
普通	外交勢力と仲が良くも悪くもない状態。これ以上低下すると関係が悪くなるので、状態が普通になったら急いで援助しよう。
険悪	文字通り、外交勢力との関係が悪化している状態。友好度はまったくない。ここからゲージの色がオレンジに変化する。
敵視	外交勢力との仲が最も悪い状態。ここまで関係が悪化すると、支援を受けられるまでに回復するのは難しい。

休戦申請	第3勢力が出現したときに可能となる支援。第3勢力の部隊との戦闘を、3ターンの間停止してくれる。実行時には資金援助を要求され友好度も低下する。
攻撃要請	休戦と同じく、第3勢力出現時に限り使用できる。友好度が親密でないと使用できない。第3勢力の敵エリアに攻撃を行う。資金を要求され友好度は低下。
援助提案	コマンドの並びは同じだが、これは自軍から外交勢力へ行う援助提案。外交先を選び、勢力が要求するものを献上するごとに友好度が上がっていく。
協力要請	外交先から自軍への援助提案。友好度が良好以上で可能に。内容は資金、資源、技術、兵器など勢力ごとに変化。援助を受けることに友好度が低下する。
裏取引	敵軍需産業に限り使用可能。友好度が親密以上で可能になる。要求された資金を払うことで、敵国の開発プランを入手できる。外交後、友好度は低下する。



特別

自軍にとって、大規模な作戦や戦略的行動など、イベントを行うためのコマンドが特別だ。基本的に、戦闘フェイズ開始前に提案が行われ、特別コマンド内に表示されることになる。行うためには、少なからず資金が必要だ。特別に登場する内容は、特別エリアへ侵攻するための作戦の発動や、兵器研究、兵士の士気を高めるための演説など、シチュエーションによって内容は様々。連邦のV作戦のようにMS開発の根幹に関わるイベントや、ジオンのフラナガン機関発足など、実行することによって歴史を大きく変えてしまうイベントもある。それゆえ基本的に提案された場合は、すぐに実行するべき。ただし、特別エリアへの攻略作戦は部隊編成を十分に行い、準備が整ってから行う。不十分な部隊では敗北は必至だ。



←提案しないでいると、削除されてしまう特別イベントもある。

〈特別で起こることのカテゴリー〉

戦略的作戦	第1次地球降下作戦や、星1号作戦のように、特別エリアを攻略するための作戦が、特別イベントの1カテゴリーになる。
研究的作戦	V作戦、EXAM研究、フラナガン機関設立など、兵器やパイロットの能力を高めるためのイベントも多く提案される。
演説	自軍パイロットの士気を高めるための特別イベント。演説だけ…作戦のためでもなく、研究のためでもないものだ。



軍事

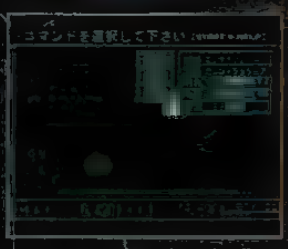
戦略コマンドの1つでありながら、重要度は1フェイズ並に高い軍事コマンド。なぜ軍事コマンドの重要度が高いかといえば、直接に戦闘と関係しているからだ。軍事によって行った行動が、各エリアの命運を握っているといっても過言ではない。部隊を他エリアに移動させる、隣接する敵エリアへ侵攻させるなど、実際に戦闘を起こすための行動は軍事の行動から起こる。また敵エリアとのミリタリーバランスの確保するための部隊の補充、生産、優秀なパイロットの配属などの行動も含まれる。



←軍事行動では、自軍が制圧している全エリアを細かくチェックしよう。

●部隊の状態を確認し、生産や移動などの行動をエリアごとに設定する。

部隊



エリア内にいる部隊の状況が確認できる。敵エリア制圧を考えているなら、まずは部隊でユニットの状況を確認することが必要だ。部隊では、ただ状況を見るだけでなく、8種類のコマンドが実行可能となっている。エリア内にいるユニットの武装変更や、艦船への搭載・発進、特殊なユニットなら変形なども部隊コマンドから行うことができる。また、ユニットの詳細なデータも確認できるので、新ユニットが配備されたとき、優秀なパイロットを乗せよう。

搭載	1エリア内にユニットを搭載できる艦船がいるときのみ、搭載可能	合体	合体を行うコマンド。合体する装備を備えたユニットのみ可能
発進	あらかじめ艦船に搭載ずみのユニットを発進させるコマンド。	分離	あらかじめ合体ずみのユニットを分離させるコマンドだ。
武装	ユニットの武装を変更する。追加武装があるがユニットのみ実行可。	合流	1部隊の機数が減ったとき、他の少ない部隊と合流させる。
変形	変形を行う。変形機構を備えたユニットに限り実行可能だ。	能力	ユニットの能力を確認できる。同時にキャラの能力も表す。

移動

指定した部隊を、他のエリアへ移動させるためのコマンド。隣接エリアへは、自軍エリアから1エリア分しか移動できないが、自軍エリア内(地球・宇宙は別)なら自由に移動可能となる。



打上／突入

宇宙・地上間の移動はを行う。打ち上げが行えるのは特別エリアのみ。実行すると、所定の地球上空のエリアへ移動する。打ち上げる場所が敵軍エリアでなければ、どんなユニットでも打ち上げ可能。突入は宇宙から地球への移動。突入元と突入先が自軍エリアなら全ユニットが降下できる。戦闘中に突入ポイントから降下できるのは突入可能兵器のみ。



生産

ユニットを生産するコマンドで、特別エリアでないと実行できない。選択したユニットを、資金と資源の許すかぎり8部隊まで生産可能となっている。このことからも、生産できる特別エリアを増やすことは戦略上、大きな意味を持っているのだ。



補充

1部隊複数機で編成のされるユニットのみ可能。例えば戦闘で、通常3機編成のユニットが1機だけになってしまったときに使用。ターン内に機数を回復できるので、新たに生産するよりも効率的。資金と資源は回復する機数分、消費する。



廃棄

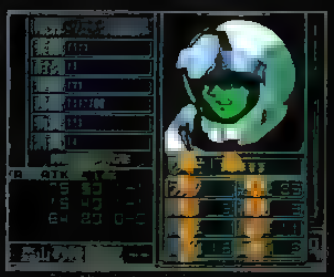
不要な部隊を廃棄するコマンドが廃棄。部隊は失われるが、資源が戻ってくる。新型兵器が開発された場合、旧式兵器は不要になってくる。そういった場合に旧式兵器を廃棄し、新型兵器を作るための資源として有効に利用していくといい。



人事

エリア内にいるキャラクターを、ユニット(部隊)へ配属／解任ができるコマンド。また、配属部隊が未設定となっているキャラクターも、指定したエリアの部隊へ配属が可能。同時にキャラクターの階級も変更できる。優秀なキャラクターなら、優秀なユニットへ乗せるほうが効果的。それだけ部隊が強力になる。人事コマンドを駆使し、キャラクターを乗せかえて強力な部隊を編成しよう。

1. キャラクターの階級を表す。階級が高いほど、指揮範囲が広くなる。
2. 功績値。満タンで階級アップ。高い階級の敵を倒すと上がりやすい。
3. キャラの強さのランク。低い順にE～Sまで、6ランク成長する。
4. 戦闘で獲得できる経験値。一定の値がたまるとランクが上がる。
5. キャラの魅力の高さを表す。数値が高いほど、部隊の士気が高まる。
6. キャラが持つ格闘能力。数値が高いほど、格闘の格闘力がアップする。
7. キャラが持つ命中率。所属する部隊の命中率と回避率が高まる。
8. キャラの射撃能力。数値が高いほど、部隊の射撃能力が高くなる。
9. 撃墜後の負傷期間の基準となる数値。数値が高いほど期間は短い。
10. キャラの直感力。高いほど回避率が上がる。ニュータイプは高い。



戦闘

行動設定フェイズとは戦闘を行う段階。エリアで戦闘が発生した場合に始まる行動設定フェイズにも、独自のコマンドが存在する。直接戦闘を行うフェイズであることから、コマンドは敵への攻撃に関するものがほとんど。ただ攻撃するコマンドでも、近接か遠距離によって異なる。また、敵を攻撃範囲に収めるための移動や、エリアから脱出する退却、補給ユニットの搭載／発進、索敵など、補助的な行動も多い。なお表の○は移動後でも行える行動、×は行えない行動を表す。



←部隊を編成、展開する行動設定フェイズなだけに、使用できるコマンドはよく理解しておくべきだ。

●移動に関係するコマンド

移動	部隊を移動させるためのコマンド。移動力に応じた距離を移動できる。戦略の移動コマンドとは違い、エリアマップ内を自由に移動することができる。	×
待機	移動させずにその場で待機させるためのコマンド。特に有効なものではなく、ユニットを移動させたくないなら、直接フェイズを終了してしまえばいい。	○
進入	戦闘エリアと隣接する敵エリアに入るためのコマンド。エリア間を結ぶ進入ポイント付近でないと使用できない。他エリアを同時制圧する場合に有効。	○
退却	戦闘エリアと隣接する自軍エリアへ移動させる。これもエリア間を結ぶ進入(退却)ポイント付近でないと行えない瀕死のユニットを逃がすときに有効。	○

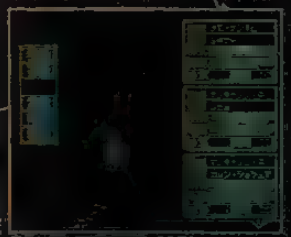
●特定のユニットができる移動コマンド

制圧	エリア内にある各軍のシンボルマークが記された拠点を、自軍のものにする。敵のマークがついた拠点で実行可能で、制圧後は自軍のマークに変更される。	○
搭載	搭載可能な艦船へ、部隊を移動、重ね合わせたときに表示されるコマンド。実行すると、艦船へ部隊を搭載。搭載した部隊数は、艦船上に数字で表示される。	×
発進	艦船から搭載ユニットを発進させるときに使うコマンド。1部隊ずつ発進させることが基本となる。3部隊編成にしたいなら、同じ場所へ発進させよう。	×
突入	ガンダム、ホワイトベース、サンジバルなど、突入可能ユニットに限る。地球上空エリア内の突入ポイントに移動すると、戦闘中エリアからも突入できる。	○

●攻撃に関するコマンド

攻撃	敵部隊に対して攻撃を行うコマンド。隣接した敵に攻撃を行う場合、ピンクの大きな矢印が表示され、攻撃を行うことを表す。遠距離から攻撃可能な武装を搭載したユニットが遠距離攻撃する場合は、赤く細い矢印が点滅して教えてくれる。攻撃は、選択したその場で行われるわけではなく、自分と敵のフェイズがそれぞれ終了した時点でまとめて行われる。	○
中止	一度選択した攻撃目標を、中止する場合に使用するコマンド。敵を撃破するための効率を考えたとき、選んだ攻撃相手が適切でなかった場合も多いはず。そんなときに中止コマンドを使用する。攻撃目標を変更した場合でも、中止は何回でも行うことは可能だ。最適な攻撃方法を見つけるまで、何度でも目標変更を行ってみてからフェイズを終了しよう。	○
索敵	敵エリアへ進入して敵部隊と遭遇しても、どんなユニットなのかは判別できない。そんなときに使用するのが索敵コマンドだ。敵の部隊が、どのようなユニットで構成されているかがすぐ識別できる。ただし、索敵能力持ったユニットでないと実行できず、能力によっても索敵できるレベルが変わってくる。また、索敵で物資を消費することも覚えておこう。	○

陣列	2部隊ないし3部隊で構成される部隊の順番を変更する。部隊数が多いユニットや、シールドを装備したユニットを最前列にして、戦闘を有利に運ぼう。	×
乗換	キャラクターを、同じ艦船内にあるユニットへと乗り換えるとき使用するコマンド。搭載可能ユニット内に部隊を移動させて乗り換えさせよう。	×
合流	補給と同じく消耗した部隊同士を1部隊に統合するコマンド。結果的に部隊数は減るが、1部隊の戦力はアップ。開発ターンが少ない兵器に有効だ。	×
武装	艦船内に搭載されている状態で、追加武装が開発済みのユニットのみ可能。A、B、Cなどの装備名で表示される。戦闘に有利な武装へ変更して戦おう。	×



←戦闘中は、常に自軍部隊の状態を観察。攻撃に部隊がないようなら、敵部隊へ戦闘を仕掛ける。耐久、物資が消耗しているなら、補給で回復させよう。

●ユニットによって使える特殊コマンド



←ほとんどの補給ユニットは、ミノフスキー粒子の散布が可能。コマンド内に特殊の項目があったらどんな能力か覚えておこう。

散布	ミノフスキー粒子を散布し、敵の攻撃の命中率を下げる。ペガサスやガウなどの補給可能兵器に装備。	変形	指定のユニットを変形させるコマンド。第1部では、変形するユニットはガンダムMAのみ。
撹乱幕	ビーム兵器を使用不可能とする幕。1ヘクス分、効果がある。ジッコとパブリクに装備されている。	間接	間接攻撃が可能なユニットに限り、使用できるコマンド。攻撃と同じように攻撃後は物資を消費する。
分離	1機のユニットを分離させる。たとえばGアーマーは、分離後にガンダムとGファイターになる。	武装	戦闘中にも単独で武装変更が可能。補給ガンダムなど、乗られたユニットだけ武装を変更が可能である。
合体	2機のユニットを合体させるコマンド。ガンダムとGファイターを合体させるとGアーマーになる。	補給	補給したユニットへの補給を行う。移動後は補給できない。コロンブス、パプワなどの特殊能力だ。

ゲームの進め方

コマンドを理解した後は、実際にコマンドを使用したゲームの進め方を紹介しよう。自分がやるべきことに迷ったら、このページを参考にして、コマンドを行う順番、実行していないことを見つけつつ戦略を進めて行こう。

わかりやすいプレイ方法とは？

各エリアを占拠し自軍の領土を広げていく

ジオンの系譜では、多くの行動を自分で選択・決定しなければならないことから、最初にプレイするときは、各フェイズで何をすればいいのか迷うことがあるはず。ここでは、そういった疑問を解決するために、基本的な進め方を説明する。

戦略

戦略フェイズで重要になるのは、資金と資源をつぎ込む優先度。諜報がカギになるイベントが近いなら諜報予算を多く投入する、イベントを発生させたいなら、発動用に資金を確保するなど、運用法を考慮して進めていこう。

1 情報で状況を知ろう

まず情報で、敵の軍事力を確認する。その次のターンにエリア侵攻を考えているなら、諜報予算を設定の最大金額投入してみよう。



↑軍事コマンドで見ると、エリア別の細かいデータも確認できる。



さらにマップで地形でマップを確認しておくと部隊選択に役立つ。

2 開発レベルをチェック

開発が可能になったユニットがあるなら、戦略フェイズの最初に教えてくれるので確認。資金は基本的に毎ターン投入していきたい。



↑レベルも上がると予算も上がってくる。開発資金を考えて使おう。



↑新兵器開発の報告を受けていたなら、開発できるかどうか確認だ。

3 外交勢力との関係をチェック

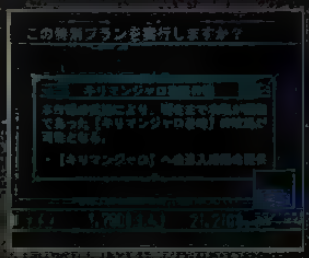
関係が悪い外交勢力があれば援助。友好関係にある外交勢力があるなら、自軍にたりないものを供給してくれる勢力に支援してもらう。



↑資金がない場合、援助できる勢力へ、支援を行おう。

4 特別でイベントの発生を見る

イベントの提案は、フェイズの最初に教えてもらえる。ここでは、イベント実行にかかる資金や条件などを確認し、可能なら行う。



↑開発に関わる作戦なら資源を攻略なら部隊構成を整えてから。

ここまでチェックしたら

軍事へ

戦略フェイズで行うことが終了したら、軍事コマンドで各エリアにいる部隊の情報、行動をチェック。エリアごとに細かい設定を行う。



軍事

軍事コマンドでできる事柄は各制圧エリアごとのユニットの整理、移動、生産など、とても細かいことまで設定できる。どういったことを重点的にチェックしていけばいいのか、1エリアで行うケースを基本に説明していく。



➡各エリアの調査を行うのが軍事行動だ。1つ1つやるべきことをチェックしていこう。

1 敵エリアをチェック

まず、自軍の隣接地域の敵エリアの部隊数をチェック。このとき、諜報レベルが高くないと、敵部隊数を確認できない。もし部隊数が少ないようなら、部隊を送ることを考える。

2 自軍エリアで部隊を確認

自分のエリアにいる部隊数を確認。どんな兵器があって、どんなユニットにパイロットが乗っているか、輸送用兵器の有無など、作戦行動を取るのに部隊数は十分か確認しよう。

3 必要のない舞台は廃棄

もし必要のない部隊がいるのなら、すぐに廃棄。もっと強力なユニットを生産するための資源にしよう。ただし序盤は部隊数が多いほうが有利なので、あまり廃棄はしない。

4 人員を強力なユニットへ

優秀なキャラが弱いユニットに乗っていたら、すぐ強力なユニットへ乗り換え。他エリアのキャラを乗せたいなら、そのキャラを解任し、1ターン後に乗せたいユニットへ配属しよう。

5 エリア制圧の為に部隊を編成する

隣接エリアが攻略できそうなら、攻略用部隊を編成しよう。部隊数が少ないなら他エリアから増援部隊を呼ぶ、近くの特別エリアで生産するなど、部隊を増やすための行動を起こすのだ。

6 制圧目的エリアへ部隊を移動

制圧したいエリアへ編成した部隊を投入。部隊が完全でないなら、増援が到着するまで待とう。部隊移動後に、エリアに1部隊もいなくなるようなら侵入を防ぐためのユニットを用意しよう。

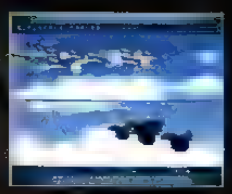
ここまでチェックしたら

戦略 へ

戦略フェイズのコマンドで終了し、行動設定フェイズへ。いよいよ部隊を移動したエリアでの戦闘が始まる。

戦闘

行動設定フェイズで行われる戦闘は、5ターンの間に攻撃のための行動が行える。どのような進め方が効率的であるのか、1エリアで行われる戦闘をモデルに、行動設定フェイズでの行動の流れを参考にしてほしい。



➡侵攻することにより、戦闘エリアが発生。1ターンの間に自軍・敵軍が5ターンずつ行動できる。

1 マップで敵部隊の状況をチェック

戦闘が開始されたら、敵部隊がどこに配備されているかを確認。シルエットから部隊編成も予測し、侵入した自軍の部隊で、最も適切に戦えるユニットが何かを確認しておく。

2 部隊を移動し攻撃開始

敵部隊を攻撃可能な距離にとらえるため、自軍を移動。攻撃ができる距離まで移動を続ける。敵が近くにきたら、いよいよ戦闘が開始。撃破まで下の行動を敵部隊ごとに繰り返す。

●敵を知る →索敵

敵部隊のデータを確認するため、まずは索敵。シルエットだけでわかるようでも命中率・回避率が変わるので使うべき。

●敵を倒す →攻撃

敵部隊が確認できたら攻撃だ。1部隊を複数の部隊で囲んで攻撃しよう。遠距離攻撃も加えるといい。

●戦闘を有利に →特殊

散布や索敵、武装変更、変形などユニットの特殊能力が戦闘に役立つなら、それぞれ行っておこう。

3 アフターケアを忘れずに

●ユニットの回復 →制圧・搭載

1回の戦闘が終了したら自軍部隊の状況をチェック。耐久、物資が不足していたら、拠点に戻したり、艦船へ搭載する。

●ユニットが減ったら →合流

1部隊が3機や5機で編成されるユニットの中で、機数が減っている部隊があれば、他の減っている部隊と合流。

4 2～3の行動を繰り返し敵を全滅させればエリア制圧

再び

戦略 へ

戦闘が行われるエリア分の行動が済んだら、行動設定フェイズは終了。再び戦略フェイズへ戻る。

COLUMN

第2部をスムースに進めていくために

99ターンまで開発に全力を注ぐ

100ターン以内に敵本部を含めて、すべての特別地域を制圧すれば、両軍それぞれ完全勝利を迎える。そのまま第2部を始めてもよいのだが、できればあとちょっとでクリアできる状態にしてギリギリまで開発を続けたほうがベスト。なぜなら第2部スタート時に開発、生産可能になる機体に大きく差をつけることができるためである。

地球連邦軍

FAカンタムを開発し ガンダムNT-1を完成させる

連邦軍は完全制圧までどうしても時間がかかってしまい、シオン軍に比べるとメリットが少ないかもしれない。とはいえ、全然やらないよりは開発をしまくったほうがいい。開発プランが出たものは99ターンまでにお金を投資しておくと、第2部スタートと同時に完成しておくことを覚えておこう。

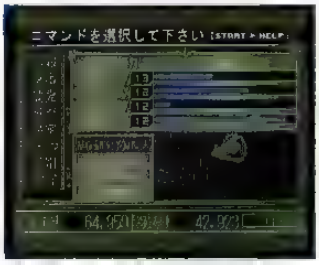
開発に必要な資金はすべて「外交」で入手しよう。後半は資源が余りがちなので、「資源投入を2回して資金を1回回収する」といった感じになる。第2部ではガンダム開発計画イベントがあるので、MS技術レベルを中心に上げておくといい。



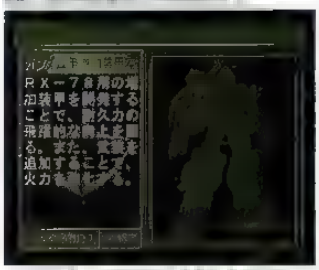
↑サイド3制圧寸前で攻撃を止めて、後1ターンは開発に全力をそそぐ。99ターン目に敵を殲滅して第2部へ進もう。

普通に完全勝利を迎えた場合

ゲームの進め方にもよるが、80ターン前後でクリアするとFAガンダムができるかできないかといったレベル。これを開発しないとガンダムNT-1 FA、ヘビーガンダム、バストライナーは開発できないのでFAガンダムの完成を目安にしてみよう。艦船ではクラップ・コンの完成が目標だ。



↑特に



↑こちらは、一年戦争終盤の機体などよりも、FAガンダムを開発・生産スタート時

99ターンまで開発後に完全勝利

左の状態からそのまま続けてプレイした場合、89ターン目にFAガンダム開発プランが提出され、97ターン目までにはガンダムNT-1・FAが完成した。ヘビーガンダム、バストライナーの開発プランも提出されたので、それらに資金を投入して第1部終了。第2部開始と同時に前述の2機種が完成した。



↑特に



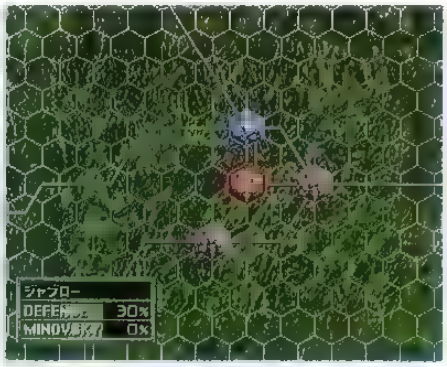
↑第1部終了時にFAガンダムNT-1、FAこの辺は自己満足と…

ジオン公国

アレックス開発プランを入手し パーフェクトジオングまで開発可能

ジオン軍は60ターン前後で完全制覇は可能だが、開発うんぬんよりも、その後に残されたイベントを考えると99ターンまでプレイすることをオススメしたい。イベント関連では、90ターン目にならないと発生しない「ルビコン作戦」がある。この作戦に成功するとガンダムNT-1の開発プランを奪取して、第1部で生産可能状態までもっていける。

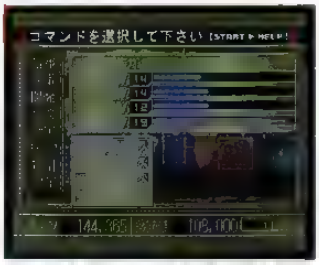
資金の増やし方は連邦軍と全く同じで、外交で資源を投入して資金を回収していく。これを30~40ターンやるとやらないでは、開発部能力強化においても生産ラインの強化においても全然違う。地味な作業になるが、99ターンまで開発することをオススメするぞ。



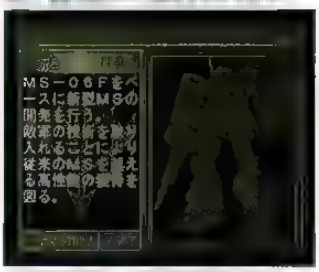
↑ジャブロー制圧寸前の状態。連邦軍を殲滅したら、わざと全部隊を撤退させ、後1回進入。これで経験値稼ぎもできるぞ。

普通に完全勝利を迎えた場合

60ターン直後の完全勝利では、一年戦争時のMS、MAをすべて開発して終わることは不可能。この時点だとゲルググやギャンがやっと量産化されたものの、ヒグザム、Ⅱルメス、シオングといった一年戦争終盤の機体などよりも、影も形も見当たらないまま。ムという状況も十分考えられる。



↑



↑第2部開始

99ターンまで開発後に完全勝利

結論から言えば、一年戦争時に登場したMS、MAはすべて開発、生産可能状態にできる。ヴァル ヴァロやパーフェクトシオング、ハイサック、ガンダムNT-1が生産可能状態になっていて、第2部スタートと同時にガルバルディβの開発ができるとなれば、99ターンまで開発したくなるはず。



↑第



↑第1部で、イヤ、クが稼動状態に、ガンダムNT-1も開発を短縮すれば、99ターン目に完成する。

戦術理論

TACTICAL THEORY

戦術理論

自軍を勝利に導くために、様々なテクニックを、戦略・軍事・戦闘の各パートに分けて紹介する。、活用の具体例も合わせて紹介しているので、分かりやすく、理解を深めるのに役立ててほしい。

戦い全体の方向性を決める戦略パートは、長期的な視点が必要だ。
先の展開を考えたテクニックを、例を出しながら解説していこう。

development

資金と資源は大切に使う

COMMAND [情報を見る] 情報

基本的に足りない財産 節約を心がけて使おう

ジオン、連邦ともに、1ターンごとの資金・資源収入は限られた量しかない。資金や資源を使うコマンド全てを最大限に実行するのは無理。優先度の高い用途を選んで、上手にやりくりしなければならない。特に資金は研究資金投入や特別プラン実行などでなくなりやすい。時には研究資金投入を抑えて次のターンへ持ち越すことも必要だ。

➡状況によって優先度は違うが、優先度の高いものからコマンド実行していこう。序盤は新兵器開発も重要だ。

使い道の優先度の違い(例)

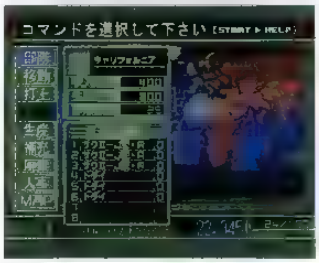
高い	諜報部への資金投入
▲	兵器の補充・生産
▲	特別コマンドの実行
▲	技術レベル上昇
▼	新兵器開発
低い	外交手段

部隊数の限界に注意

COMMAND [情報を見る] 情報

部隊はMAX200まで!! 達してしまうとユニットがロールアウトしない

1つの勢力が持てる部隊の数には限りがあり、最高200部隊まで。200部隊を超えると生産した部隊がドックから出ないし、開発サンプルも本拠地に届かなくなってしまうぞ。情報の部隊数を常にチェックして、180~190部隊になったらユニットの生産数を抑えるか、必要じゃないユニットを廃棄して部隊数に余裕を持たせておこう。



⬆部隊数が限界になると、残りターン数が0のままユニットがドックから出なくなる。

諜報部には高待遇を用意

COMMAND [諜報部予算投入] 情報

敵を知り己を知れば百戦危うからず 情報なくして勝利はない

戦争において、敵軍の情報をどれだけ入手できるかが戦局を左右すると言っても過言ではない。敵の情報を入手してくる諜報部には、諜報資金を毎ターン投入して高い諜報レベルを維持しよう。できればS、なるべくAを維持するのが目安。諜報レベルが高いと、多くの情報を入手できて戦略だけでなく、軍事や戦闘のパートでも有利に戦いを進めることができる。もしエリアの部隊数や部隊の残り耐久力などがわからないと、軍事や戦闘パートで活用できないテクニックが出てきてしまう。



⬆諜報レベルが0になると、索敵済みの敵でもUNKNOWNで情報が入手できない。

諜報部の主な効果

効果	メリット
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

技術レベルへの資金投入は慎重に

COMMAND [各技術資金投入] 開発

軍の情勢、自分なりの戦い方にあった技術へ、より多くの投資をしよう

技術レベルを上げるための研究資金投入は、毎ターン最高額を続けていくのは資金的に無理。最高額の投入は4倍の資金だがレベル上昇は2倍強なので、効率もよくない。そこで自分なりの開発計画を立てて、必要なものには多く投入し、それ以外は抑えて投入する。開発計画のモデルケースとして3つのスタイルをあげておくので参考にしてほしい。

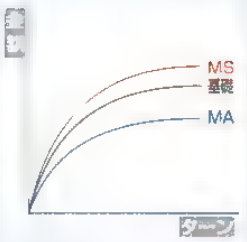
各技術の重要度

基礎	航空・航宙・艦船などの開発に必要。特別プランの提案に関係していることも多い
MS	MSの開発に必要　戦闘の中心はMSなので両軍とも、最優先にレベルを上げる必要あり
MA	単体では強力なMAの開発に必要だが、MAのコストパフォーマンス自体がやや低い。

モデルケース1：共通基本スタイル

平均的に投資してバランスのよいユニット開発を行う

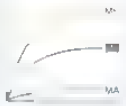
両軍の基本は平均的なレベルアップ。投入資金が安いうちは全てに最大額を投入して、投入額が1000を越えるあたりからMSを優先して2倍の額、他は最低限の投入を行う。多くの兵器を開発できて、戦闘における戦いのバリエーションも広がることになる。



モデルケース2：ジオン速攻スタイル

MSに全力投資

ジオンはMSこそが主力。MSの開発を最優先にするため、必要度の低いMAや基礎を抑えてMSに最高額の投資を続ける。基礎は最低額でも毎ターン投資、MAは余裕を見て。



モデルケース3：連邦長期スタイル

序盤は基礎を重視

連邦はV作戦で主力MSが開発可能になるので、急いでMSを上げる必要がない。その分基礎を上げて通常兵器の開発をしたり、宇宙戦のためにボール開発まではMAに投資する。



新兵器開発は必要なものを選ぼう

COMMAND [新兵器開発] 開発

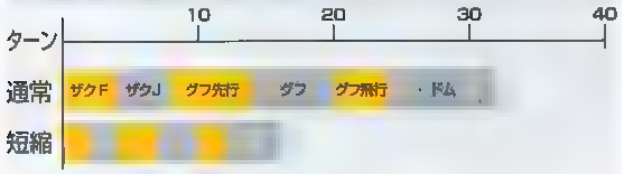
自分の戦略やこだわりに必要ない兵器は開発しないで資金節約をしよう

開発部から提案される新兵器開発プラン。しかし、全部開発していたのでは資金が足りない。自分の戦略や戦い方、こだわりにあてはまらない兵器は開発をひかえて資金節約、余裕ができてから開発するようにしよう。最優先は開発ツリーの中心兵器。他の兵器の開発条件になっていることも多い。また、性能が高く資金や資源のかからない、コストパフォーマンスに優れた兵器も優先して開発したい。

優先度の高い兵器は開発を急ごう

優先度の高い兵器は、開発資金を追加投入して開発期間短縮が基本。特に開発ツリーの中心兵器は、全体で見ると10～20ターンも早く投入できる。ジオンでは特に意識したほうがいいテクニックだ。

開発短縮した場合の投入時期の違い（例）



開発優先度の主な基準

開発ツリーの中心兵器

強い兵器の開発プラン提案条件として、開発しておく必要のある兵器は最優先。例えばドムはザク、グフを開発していかないと開発プランが提案されないので開発しておきたい。

- ザクシリーズ
- RXシリーズ
- ジムシリーズ　など

コストパフォーマンスに優れた兵器

ツリーには関係なくても、単体で高性能、安いといったメリットがあるなら開発しよう。航空や艦船ユニットが代表例。パイロット専用ユニットもコストパフォーマンスに優れている。

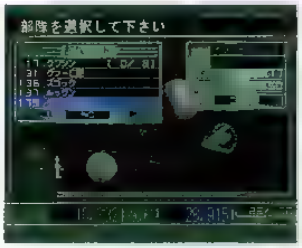
- 各種飛行ユニット
- 各種輸送ユニット
- パイロット専用ユニット　など

サンプルの活用を忘れずに

COMMAND [新兵器開発] 開発

本拠地に配備される開発サンプルも大事な戦力

開発の終わった兵器は、サンプルが1部隊だけ本拠地に納入される。生産資金の高い艦船ユニットMA、1機だけでよいパイロット専用機は多く生産しないため、このサンプルを使いまわすのが基本。本拠地に忘れたままにしておかないようにしよう。



⬅本拠地には全ての開発サンプルが送られてくる。早速活用できる場所へ輸送しよう。

敵の開発プランを実現しよう

COMMAND [新兵器開発] 開発

開発プランの前に敵性技術のレベルアップをしておこう

諜報部が奪取してきたり、外交の裏取引で入手した敵の開発プランは、強力な兵器ほど敵性技術が高くないと開発できない。諜報部の敵性技術奪取はランダムなのでアテにならないため、できるだけ敵軍需産業と外交して"軍事技術の提供"を受けて準備しておこう。



⬅開発プランを入手したら、まず新兵器開発コマンドで敵性技術が足りているかを確認。

中立勢力を利用して資金資源を調達

COMMAND [外交] 外交

基本はギブ・テイクの流れ余裕があったら援助しよう

外交は基本的にギブ&テイク。ただし、友好以上にならないと協力は頼めないので、先に援助しておかなければならない。資金・資源で余裕のあるほうを援助していこう。ただし中立勢力ごとに要求内容や援助内容に傾向があり、しかもランダムで変化するので、毎ターンチェックして援助・協力のタイミングを逃さないようにしよう。

資金・資源

中盤以降は資源があまり資金が足りなくなりやすい。そこで資源をサイド6や月都市郡に送り資金を要請。まとめて生産したいときだけ資源を木星にもらおう。

技術

軍需産業は資源を送って軍事技術の提供を受けよう。敵軍需産業は軍事技術の提供なら、リスクはあるが資金資源を使わず敵軍事技術や開発プランが入手可能。

各勢力の交渉傾向



作戦実行はタイミングを見ながら

COMMAND [特別] 特別

研究作戦は早めに実行軍事作戦は準備を待ってから

特別プランに作戦が提案されたからと言ってスグに実行するのは禁物。特に軍事的な侵攻作戦は隣のエリアを制圧していないと意味が無い。逆に、隣のエリアまで制圧してあるなら、スグに実行して敵の生産を止めて部隊数を抑えるのが有効な実行タイミングだ。研究関係の作戦は早いほどいいので提案直後に実行しよう。ターン経過で消えてしまうものは少ないので覚えてしまおう。



⬅連邦はV作戦発動でスグ北京攻略作戦が発動できるが、うっかり中国を攻略してから発動しないと士気アップのボーナスがムダに。

軍事

主に部隊の移動や編成が重要になる軍事パート。部隊の動かしかた1つで戦況は大きく変わる。テクニックを常に念頭においておこう。

military affairs

エリア間移動の特別ルール

COMMAND 移動

最短ルートを把握してターン節約に役立てよう

ワールドマップでのエリア間の移動は、ヘクスの上をユニットが移動するのとは違う。自軍制圧エリア内では、どんなユニットでも同じ条件で移動できる。エリアの攻略などは、最速で到着できるユニットを見極めて使いたい。



←得意地形や移動能力は関係無く、かかるターンは同じ。宇宙の場合も変わらない



←敵の制圧エリアに入れるのは、侵入ポイントがつながった隣のエリアにいる部隊のみ。

エリアの侵攻・防衛テクニック

COMMAND 移動

エリアを制圧していく上でのムダの無い部隊配備が重要！

エリアを制圧していくのがゲームの主な目的になるため、エリアの攻め方と守り方は攻略の重要なポイント。ここでは攻め方と守り方にわけて説明しよう。なお、中立区域(サイド6・フォンブラウン)には部隊を置くと侵攻制圧したことになり、関係悪化のスピードが速くなってしまうので止めておこう。

守るときのポイント

●敵制圧エリアの隣だけに部隊配備

基本的にエリアを飛び越えて敵が侵攻してくることはないので、エリアのつながりを考えて敵軍エリアに密着するエリアにのみ部隊を置けばいい。ただし、降下・打上部隊には注意しよう。



←部隊の置き方の例。中心のエリアは空っぽ。

●敵部隊数を見て行動

隣接する敵部隊数が増えていたら、侵攻準備中ということになる。敵が増加したエリアの隣接エリアにこちらも部隊を増やそう。部隊数に大きな差が無ければ攻めこまれにくいぞ。



←もし敵部隊が多過ぎたら逆に攻めこもう。

攻めるときのポイント

●狙うエリアの優先順



←優先して攻め込むエリアの模式図。特別ルールを除けば、番号順が優先順位になっている。

1 エリアのつながりが多い

エリアのつながりが多いというのは、戦力を集中できるので守りやすく選択肢が多いので攻めやすいということ。

2 部隊が少ない

敵部隊数が少なければ、それだけ早く制圧できる。資金や資源収入を考えれば、早く制圧できるのは大きなメリット。

3 重要エリアの隣

重要エリアを押さえておけばいつでも作戦が提案されたときに実行できて、すばやい侵攻作戦が可能になる。

4 つながりの多いエリアから同時に複数侵攻

同時に複数のエリアに攻めこめば、敵は援軍を送ることが難しくなる。敵に接する手間を考えると援軍阻止は大きい。

打上・突入でユニットを使いまわそう

COMMAND 打上 突入

地上・宇宙、両方のユニット活用やサンプル輸送をすばやく行う

打上と突入はいわば宇宙と地球間の移動コマンド。可能なエリアが限られるが、戦力輸送には欠かせない。地上・宇宙両用の兵器は使いまわして、無駄のない部隊運用をしよう。

専用ユニットを使う

HLVと可能な艦船(ザンジバルやペガサスなど)を使えば、戦闘中のエリアにも入れる。序盤はHLVを廃棄せずに使いまわそう。

制圧が進んだら

潜水艦などの搭載可能ユニットはHLVに搭載できないため通常打上や突入はできない。しかし打上・突入の可能なエリアと到着エリアが両方自軍エリアなら打上や突入が可能になる。

部隊コマンドで戦闘準備

COMMAND [武装・変形 合体・分離・搭載] 部隊

部隊情報を得た上で戦闘に適した状態にしよう

部隊コマンドを選ぶと出てくるコマンド「能力」「武装」「変形　合体　分離　搭載」は侵攻前の大事な準備が可能だが、行うには条件を満たす必要がある。可能になる条件を覚えて活用法を知ろう。

能力



ユニットの能力とパイロットの状態を知ることができる。ユニットの能力で重要なのは武器と適性、そして可能な行動。武器は攻撃範囲を特に重視。また、適性によっては威力半減となるので適した部隊配置に役立てよう。

武装

部隊全体で見て武装決定

部隊での武装コマンドは搭載ユニットがなくても武装変更が可能。武装を複数持つユニットは侵攻地形や部隊全体のバランスを見て有利な武装で戦うことができる。

合体・分離

侵入地形に合わせるメリット＆部隊数調整

主な合体・分離ユニットであるMS＋航空機の組み合わせは地上での地形不利を補える。例えば海に囲まれたエリアにも、合体によって空を飛べれば搭載ユニットがなくても侵攻できる。

変形

侵入地形と部隊移動

主な変形は、陸上のMS形態と空を飛ぶMA形態が選べる。合体・分離と同じように地形適性にとらわれない侵攻が可能だ。

搭載

疲労を回復しながら連戦可能

部隊コマンドの搭載は、疲労したユニットも疲労回復しながら侵攻に参加できるのがメリット。連戦がそれほど苦にならない。

生産は数と時と場所を吟味

COMMAND 生産

必要な数と時期を見極めて適した場所で生産しよう

生産は大切な資金と資源を使うので、ムダは禁物。作りすぎても部隊数制限があるので、時にはせっかく生産したユニットが戦いを不利にすることもある。ユニットをタイプ別に分けた場合足りないユニットはどんなタイプか、どこに必要なのか、いつ必要なのかということを考えて、適した生産地で数を絞って作っていくことが大事だ。

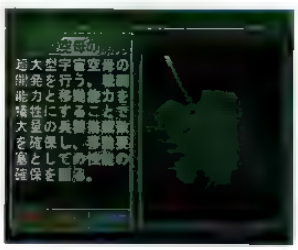
生産のときに意識する要因

生産の時に考えるべき要素を、見るべき場所ごとに分けてみた。アジアを例にしているが、どんな場所でも考える要素は同じである。必要なユニットを調べて、生産拠点との距離を考え、間に合う生産ターンのユニットを機数を絞って生産しよう。



高価な兵器の再生産

搭載可能な艦船やパイロット専用機などは、やられたらスグ生産というのは不経済。開発中の最新型との能力・コスト比較をして、最新型のほうがメリットがあるならそちらを優先。専用機は次の専用機開発まで間があるときだけ再生産するのがいいだろう。



←トロスなどの強力な戦艦は１機あれば生産する必要がない



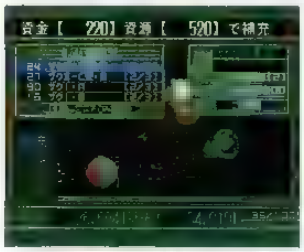
←初期からある専用機は、■い割に性能が最新型■■てしまう

補充してユニットを長持ちさせる

COMMAND 補充 廃棄

便利な補充で戦力維持
たし古いユニットは積極的に廃棄

部隊は複数の機体で構成されていることが多い。もし機数が減ったら、戦闘後に補充で機数を戻そう。補充はターンを消費しないので、生産して輸送というムダを省ける。戦闘の序盤で機数が減ったら、一時退却して補充するのがいい。ただし、古くて性能の低い部隊の場合は、機数が減りすぎたら廃棄したほうが経済的だ。



⬆シオノの場合、サクⅡやサクⅡC型などは補充せずに合流などで機数を維持。

補充コマンドで仮想生産

補充を使ったテクニックとして、分離可能ユニットを分離→次のターンに補充することで仮想生産が可能だ。ジオンのマゼラアタックやムサイは、戦闘中でなければマゼラトップやコムサイを現地で生産するのと同じことができる。コストも基本的には安いので序盤の部隊数増加に役立つぞ。

強いユニットにはパイロットを配属

COMMAND [配属・解任] 人事

ユニットのパワーアップにパイロットは必須！強いユニットに優先して乗せろ

ユニットにキャラクターが乗ると能力が上乗せされる。生き残る可能性の高い、その時点で強いユニットに乗せていこう。未配属のキャラクターがいるのはもったいない。もしユニットがやられても、２ターン後には未配属で復帰する。

初期配属に注意

スタート直後のキャラクターの配属先は、弱いユニットになっていることが多い。面倒でも、１ターン目になるべく強いユニットへ配属変えを行おう。



⬅連邦はユニットが弱いので特に注意。

階級の高いパイロットは使い方に注意

階級の高いユニットは、周りの部隊に対しても能力の上乗せがある。階級が高いほど影響範囲が広いので少将クラスもドンドン前線に配置しよう。しかし連邦高官に多い高階級の低能力キャラクターは未配属にしておこう。



⬅将官クラスは全部隊に影響を与えるほどの指揮範囲をもっている

ギレン・レビルの戦線投入

敗北の可能性があるためギレン＆レビルは配属しにくい。しかしその指揮範囲と能力値の高さは魅力的。もし配属するなら高耐久力で脱出機構付きのユニット、ガンダムやジオングがオススメだ。

成長するパイロットは昇格させよう

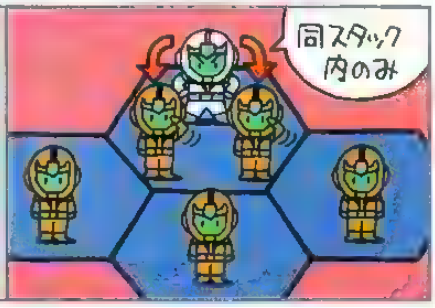
COMMAND [昇格] 人事

少尉以上は特典が多い！
ランクの低いパイロットを使いまわせ

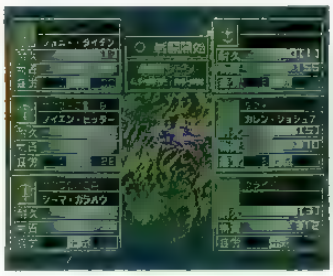
パイロットは戦闘で経験を積むとランクが上がり、各能力値がアップする。また、階級によっては昇格が可能だ。特にランクの低いパイロットは、成長によって昇格しやすい。少尉以上はボーナスが多いため、曹長以下に有能パイロットが多い連邦は積極的に昇格させよう。

曹長以下

曹長までは、いくら魅力と指揮が高くても同じスタック内にしか影響がない。周りの部隊は、ノーマルな能力しか発揮できない。



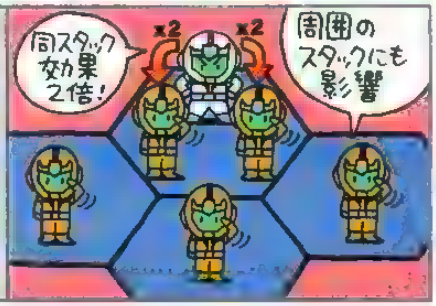
エースには単独行動で



➡経験は攻撃するとアップ。特に敵を撃墜すると大幅にアップする。エースには強力なユニットを使った単独スタックで攻撃させよう。

少尉以上

少尉以上になると、周りのヘクスも影響範囲になり、しかも同じスタック内には効果が2倍になる。よりユニットの性能がアップする。



戦闘

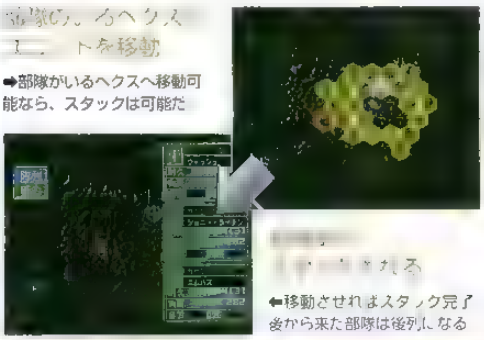
本格的シミュレーションゲームである『ジオンの系譜』は、戦闘がやや複雑。テクニックをしっかり覚えて部隊の損失を抑えよう。

移動の基本はスタック

COMMAND 移動

スタックのメリットが多い！上手なスタックの組み方を覚えよう

スタックとは、同じヘクスに３つまでの部隊を組ませた編隊のこと。艦船やＭＡなど不可能な一部のユニットを除き、どんなユニット同士でも可能。スタックの多くのメリットと、上手なスタックの組み方を解説していこう。なお、エリア戦闘開始直後はスタックがバラバラなので、組みなおしておこう。

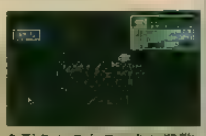


➡部隊がいるヘクスへ移動可能なら、スタックは可能だ

⬅移動させればスタック完了。後から来た部隊は後列になる

兵器によって１部隊の機数が違うことに注意

スタックは部隊単位で行う。パイロット専用機や一部の強力ユニットは１機１部隊なので、スタックしても機数が少ないこともある。



⬆耐久力の右の□内が機数。１機と３機の部隊を選ぜる。

１ヘクスあたりの攻撃力がアップ！

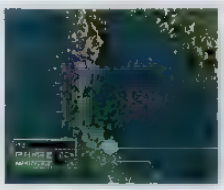
３部隊のスタックは１部隊より攻撃回数が多く攻撃力が高い。敵スタックに対して多部隊のスタックで攻撃したほうが敵を撃破しやすい。



⬅特にユニット性能に劣る連邦。序盤では重要。

移動時にヘクスが節約できる！

部隊が多いと地形によっては移動能力を活かせない。スタックさせれば１／３で済み、戦闘が起こる場所でも自由に移動ができるようになる。



⬅狭い地形では特にスタックを愚識したい。

ユニットが落とされにくくなる！

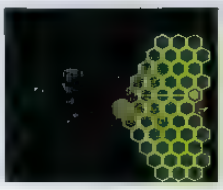
スタックは攻撃の当たる確率が分散するので、機数を失う確率が低くなる。これは反撃が有利になったり、長く戦えるなど、多くの影響がある。



⬅エース専用機は機数も減らないので特に有効。

ユニットの弱点を補強できる！

対地攻撃しかできない爆撃機などはＣＰＵも戦闘機などで狙ってくる。１部隊でも対空攻撃できる部隊を入れておけば敵の狙いを防止できる。



⬅ドダイにドップを入れるだけでCPUは狙いにくく

スタックの隊列はこまめに変更

COMMAND 隊列

生存率を高めたり戦果を上げるために適した隊列にせよ

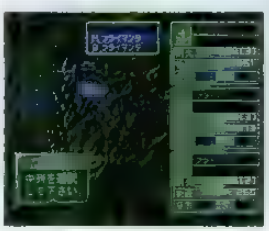
スタックには隊列という概念があり、前列のユニットが攻撃を受けやすく、また格闘武器がある場合前列から３機までが可能という制限もある。スタックを組んだときだけではなく、状況にあわせてこまめな隊列変更が部隊維持に大きく影響するぞ。

キャラクターがいるスタックの場合

キャラクターが乗ったユニットは、前列に出して攻撃・防御のパワーアップを活用。ただし前列では撃墜されそうな時は中列に置く。

同じユニットでスタックしている場合

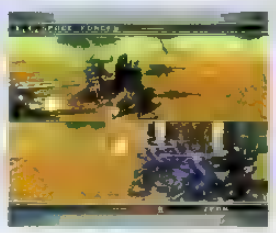
耐久力の落ちたユニットを後列に置いて、生存率を高めよう。中列、後列は圧倒的に当たる確率が低くなるので、生き残る確率が上がり機数を維持できる。



⬅耐久力の順へ並べ替えて機数を維持。攻撃力も維持できる。

違うユニットでスタックしている場合

地上や宇宙なら格闘能力の高いユニットを前列、射撃能力の高いユニットを中列以降に配置。航空ユニットは対空能力の高いユニットを前列に置くのが基本。



⬅格闘の強い部隊を前列、射撃の強い部隊を中列以降に配置。

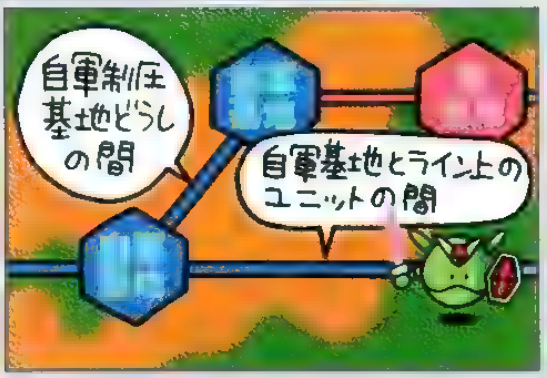
戦略ラインの有効範囲

COMMAND 移動

戦略ラインは基地をつなぐ補給線！ライン上にいるだけでメリットがある

基地と基地をつなぐ戦略ラインは、エリア戦闘で最も重視する要素の１つ。戦略ラインを自軍のものにすれば、戦闘を有利に進められる。逆を言えば、戦略ラインを分断、敵の支配下に置かれると戦闘は厳しいものになる。特に敵が進行してきたときは戦略ラインを守る必要があるぞ。部隊移動はラインに沿って進み、基地を制圧しながら進んでいくのが基本。

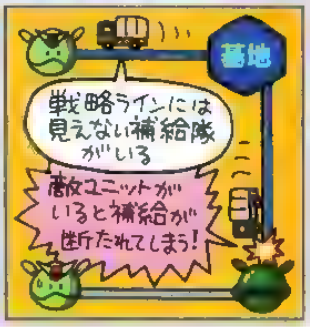
戦略ラインの有効範囲



自軍の支配下である印、色の変わった戦略ラインは、自軍制圧基地同士の間と基地とライン上にいる部隊の間、そして基地と自軍侵入ポイントの間に生じる。間に敵部隊がいると戦略ラインは途切れてしまうので注意。

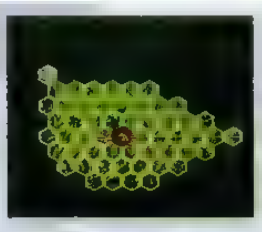
戦略ライン上は物資と疲労が回復

戦略ライン上には見えない補給部隊がいて、少量ずつだが物資補給がある。地形によっては敵に会うまでに物資を消費してしまうが、戦略ライン上なら移動分程度は補給しながら進める。しかし、敵がいると戦略ラインが途切れて補給できない。

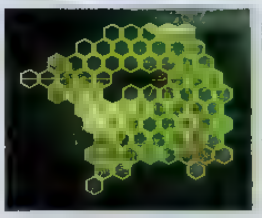


ユニットの移動力が倍になる！

戦略ラインが自軍の支配下なら、地上は陸上ユニットの移動距離、宇宙は全部隊の移動距離が倍になる。すばやく敵へ攻撃、退避ができるので戦闘も有利。地上では、航空部隊を戦略ライン上に先行させることで陸上部隊をすばやく移動させることが可能になる。



←地上での範囲増加例。地形によって移動範囲が変わる。



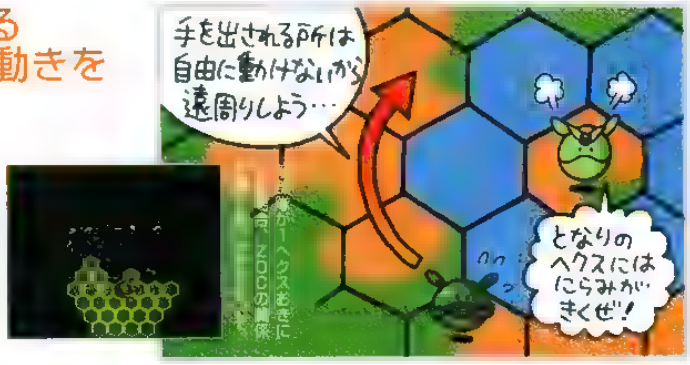
←地形の効果がない宇宙は特に戦略ラインの影響が強い。

ZOCで敵の自由を奪え

COMMAND 移動

ユニットのまわりに発生する見えない力で敵ユニットの動きを封じてしまおう

ZOCとは『ゾーン・オブ・コントロール』の略で、部隊のいる周りのヘクスは勢力下であり、敵部隊は移動制限を受けるというもの。ZOCの発生しているヘクス上では移動力が1になり隣までしか移動できない。なお、空中部隊と海中部隊の間にはZOCが発生しない。



3方向から囲んで敵を逃がすな！

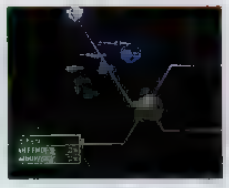
ZOCを使い１ヘクス置きに３部隊で囲めば敵は１ヘクスしか動けないので移動を封じているのと同じ状態。基地で回復されると困る場合に有効だ。安い部隊なら突破されても被害は少ない。



⬆耐久力　移動力の高い搭載可能ユニットも、逃げられないようにすれば撃破は早い。

壁を作って敵を行かせるな！

他の部隊を守るために、撃破されてもいいユニットを並べて防衛ラインを作る。間接攻撃されなければ、後ろの部隊は比較的安全。格闘攻撃によわい搭載可能ユニットを守るときに有効。



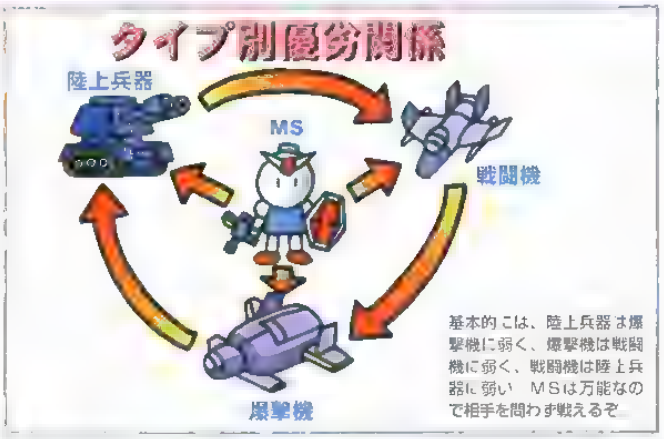
⬆ZOCによる防衛ラインで敵の突破を防ぐ。ただし移動力の高いMAなどには注意。

ユニット同士の有利不利を覚える

COMMAND 攻撃

敵ユニットが苦手なユニットを知り有利な組み合わせで戦おう!

ユニットにはそれぞれ得意な攻撃相手、もしくは攻撃可能な高さというのが決まっている。これを知り、生かしてこそ有利に戦闘が進められる。敵のいる高さに攻撃できるユニットを知り、それを用意できるようにユニットごとの優劣関係を覚えよう。なお、艦船などの搭載ユニットは攻撃力が高い代わりにMSなどには攻撃が当たりにくく、耐久力が高い代わりにMSの格闘攻撃に対して防御策がない。



序盤の有利な組み合わせ

連邦	ジオン
MSは万能なのでフライマンタと61式の複合攻撃。ドダイやドップには61式が有効。宇宙では、MSにSフィッシュをぶつける	航空機にはMS　陸上ユニットにはトダイの間接爆撃が基本　両方得意なフライマンタには安いドップやマゼラトップをぶつけよう

射撃向きユニットと格闘向きユニット

射撃や間接攻撃に優れたユニットは格闘能力が低く、格闘の得意なユニットに密接されると危険。射撃系には格闘戦を挑むといい。

攻撃の基本は1対多数

COMMAND 攻撃

敵1スタックに最大数のスタックで挑み、確実に戦果をあげていこう!

敵に攻撃するときは、なるべく複数のスタックで敵の1スタックに挑もう。反撃は1スタックにしかできないので、他のスタックが安全に攻撃できる。戦闘開始直後は航空兵器が先行して来やすいので1部隊ずつ叩くのに向いているぞ。メリットもとても多い。


⬆敵1スタックを囲み、多数で攻撃　敵の反撃機会を摘み取ろう

敵の数を減らし攻撃力を削る

多数で挑むことで敵の撃墜率がアップし、第2射撃武器などの攻撃機会を減らしたり、格闘が生じるMS戦では、格闘によるこちらの被害を減らすことができる。連邦序盤では重要だ。

移動範囲を狭めて逃がさない

撃墜率がアップするということは、敵の部隊数が確実に減っている。つまり敵の攻撃フェイズで敵の攻撃回数やスタック数が少ないため、こちらの被害が減るということだ。

敵を確実に撃破

敵ユニットの反撃や敵の攻撃対象選択には傾向がある。狙われやすい部隊数の少ないスタックなど囮を用意しておけば他の部隊が安全に行動できる。

敵ユニットの反撃にも気を配る

多数で攻撃ー囲むことにより、敵の逃げ道をふさぎ逃がさない。弱っている部隊を守ったりすることも攻撃によって可能になる。

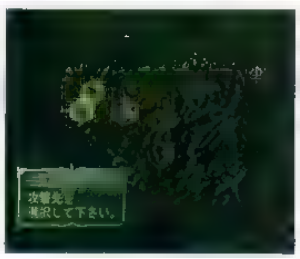
状況に合わせて武装変更

COMMAND 武装

戦闘中でも敵ユニットにあわせて効果的な装備に変更しよう

武装によって攻撃力や移動力が変化するので、可能な状況なら臨機応変に変えていく敵との距離や有効武器によって武装変更を行なうだけで有利に戦えるぞ。搭載可能兵器に搭載すれば、武装はいつでも変更可能だ。


⬅敵部隊を攻撃するために、武装を変更するのも有効



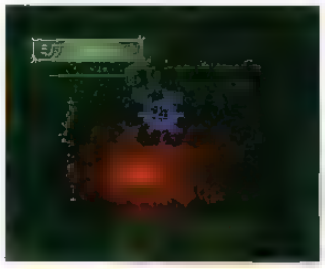
⬅敵部隊は減ると基地にこもりがち　持久戦に持ち込み間接攻撃

積極的にミノフスキー粒子を散布

COMMAND 散布

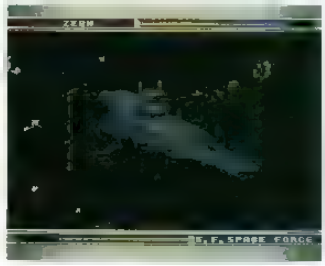
宇宙や空中戦での味方を守ろう

ミノフスキー粒子は、散布することでヘクスの粒子濃度を上げることができ、散布するごとに最高50%まで地形効果と同様の「命中確率低下」を起こすことができる。これは、特に地形効果に影響かない航空ユニットや宇宙空間で重要。搭載可能ユニットなど多くのユニットか散布可能。積極的に散布しよう。



・格闘攻撃はミノフスキー粒子に影響されない。MSで対MAや対艦船時には巻きこんで散布してもいい

・散布は敵を巻き込まず、味方には重ねかけするということが重要。散布範囲に応じて散布位置を調節しよう



こまめな回復でローテーションを組む

COMMAND 搭載 制圧

常に万全のユニットを作ろう

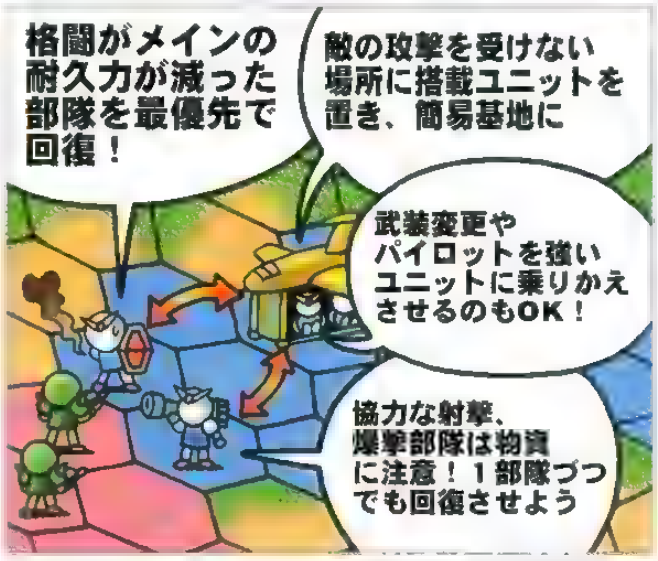
戦略ラインでつながれた2つ以上の自軍基地での待機と、ほとんどの搭載ユニットへの搭載は、ユニットの耐久力、物資、そしてパイロットの疲労を回復できる。また、搭載ユニット内では武装変更まで可能。これを利用して、なるべく部隊の機数を減らさないように、複数の部隊で攻撃と回復のローテーションを組むと効率的に戦えるぞ。

ユニットの回復

機数は部隊へのダメージが一定量となると減ってしまうので、こまめに耐久力を回復することで機体を減らさずに戦うことができる

パイロットの回復

疲労が溜まると命中率と回避率が低下する、つまり攻撃しても当たらず敵の攻撃には当たるという悪循環。20を越えたら休ませよう。



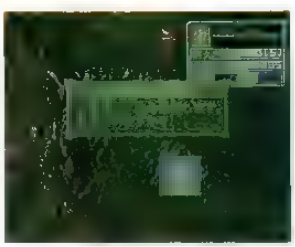
⬆搭載兵器は戦略ラインや基地のないところでも回復できる有効な兵器　敵か基地にかたまっているときは簡易基地かわりに使いローテーションをまわそう

いざとなったら退却、出直そう

COMMAND 退却

勝てない戦いを無理にしても兵隊の入れ替え策も有効

退却は敗北に近づいてしまうか、メリットがあれば積極的に使いたい。自軍エリアを死守したい時は、こちらから1部隊でも送りこめば敵制圧エリアで戦闘になることが多く敵は攻めこめない。スグに退却すれば足止めになる。部隊存続にも役立つコマンドだ。



⬆退却は侵入ポイント周辺ヘクスで可能

明らかに不利な部隊構成だった場合

敵制圧エリアに侵攻してみたら、援軍が集まっていてこちらの戦力不足、というときは素直に退却。無理に戦っても部隊を減らすだけになりがち。援軍が間に合うならいいが、基本的には勝てない戦いをする必要はなし。

ユニットの機数が減ってしまった場合

機数の減ったユニットを退却、他のエリアに戻して補充する。キャラクターの乗ったエース級のユニットを大事に使ったり、生産の手間を省くのにいい。重要エリアでの戦闘は長引きやすいので、機数が減ったら退却しよう。

索敵して攻撃のヒット率をアップ

COMMAND 索敵

正体のわからない敵に攻撃は当たりにくい

索敵していない部隊への攻撃は、命中率がかなり低下する。本来全滅できる攻撃をしても１機残れば反撃を受ける機会も増えて損害が出てしまう。一撃が強力な戦艦やＭＡは特に影響が大きいので積極的に索敵するようにしたい。

索敵後の敵は.こまかい情報がわかる

索敵が成功すると敵部隊の能力や耐力、物資量などがわかる。耐久力の低い敵を狙ったり、物資の少ない部隊を囲んだりと、戦術が広がる。



←耐久力、機数、物資だけでなく、武装状態なども把握できる。

[illegible]

戦闘において格闘戦が発生した場合、格闘することでお互いに索敵した状態になる。ただしこの方法でわかるのは陸上兵器のみ。

変形や合体・分離で地形不利を克服

COMMAND 変形 合体 分離

地上での地形不利を無視できる宇宙ではより早い部隊展開可能

エリア侵攻だけでなく、変形や合体は戦闘でも地形不利を克服するのに役立つ。川の多いエリアや海の多いエリアでは特に有効だ。また、宇宙空間でも戦略ライン確保や、素早い接敵、制圧などで能力を活かすことができる。

合体はユニットの機数をチェック

戦闘中の合体で注意することは、機体数が同じじゃないと合体できない点。分離後に戦闘する場合は注意しよう。

変形MSやMS+飛行ユニットの組み合わせは地上で威力を発揮!

地上での戦闘では、移動のために合体、攻撃時に分離というのがとても有効。攻撃力はMS時のほうが高いので、移動と攻撃でこまめに形態を変化させて挑もう。



↑トダイ＋サクなどオ ンオン中盤の東南アジアやロシア侵攻の基本セットとも言える

安い飛行ユニットの活用法

COMMAND 移動 索敵 ほか

安いユニットを上手に使って高価なユニットを活かそう

序盤から生産可能な戦闘機などは、安く足の速い、しかし弱いユニットという位置付けだ。通常強いＭＳなどが登場すると忘れがちな存在だが、戦いを有利に運ぶ活用法を知って他のユニットのために役立てよう。





戦略ラインを作る

足が速いので、戦略ライン上を先に行き、陸上ユニットやMSの移動を手助けするのに向いている。単独行動なので敵が移動に反応して攻撃してきても被害は少なく、また敵の反応範囲もわかる。

使い捨て索敵機

索敵用ユニットはコストの割に耐久力が低く、結果として生存率が低い。そこで、安い戦闘機に索敵させて何もしないのが有効。もし撃墜されても被害は少なく、生き残ればZOCを効かせることもできる。

ZOC形成

足の速さを利用して、ZOCのオリを作る。1部隊1スタックで行動し、特に搭載可能ユニットなどを閉じ込めるのによい。間接攻撃のユニットを守るために展開するのもオススメ。

反撃用のオトリ

敵は１部隊で耐久力の低いユニットを攻撃する傾向にある。そこで、落とされてもイイ安いユニットを１部隊そばに置いておけば、高く強いユニットの耐久値をムダに減らすことなく戦える。攻撃可能ならば反撃を誘うことで他のユニットを守れる。

制圧プランと戦闘攻略

MASTER PLAN & BATTLE CAPTURE

制圧プランと戦闘攻略

MASTER PLAN & BATTLE CAPTURE

制圧プランと戦闘攻略

ジオン公国、地球連邦両軍で、統一感・完全勝利エンディングを迎えるための、本書独自の制圧プランを紹介。また、その制圧プランに応じた各エリア戦闘の攻略、イベントチャートも掲載しているので、独自のプランでプレイする場合にも参考にしてほしい。

攻略編
ジオン公国編



物量作戦の地球連邦軍に対し、MSの投入をもって対抗するジオン公国。完全勝利エンディングへたどりつくという目的を達成するには、連邦軍がV作戦を発動するまえに、どれだけ地球上のエリアを占領することができるかにかかっている。ジオン軍のそれよりも高性能な連邦軍のMSに手を焼かされるまえに、資金・資源の確保と生産拠点の充実化をはかるのだ。

ジオン公国制圧プラン

連邦軍がMSを投入してくるのは25ターン前後。それまでにヨーロッパ、北米、アフリカ大陸は占領しておきたい。ターンが経過するほどジオン公国の戦いは苦しくなるからだ。

ジオン公国・完全勝利への流れ

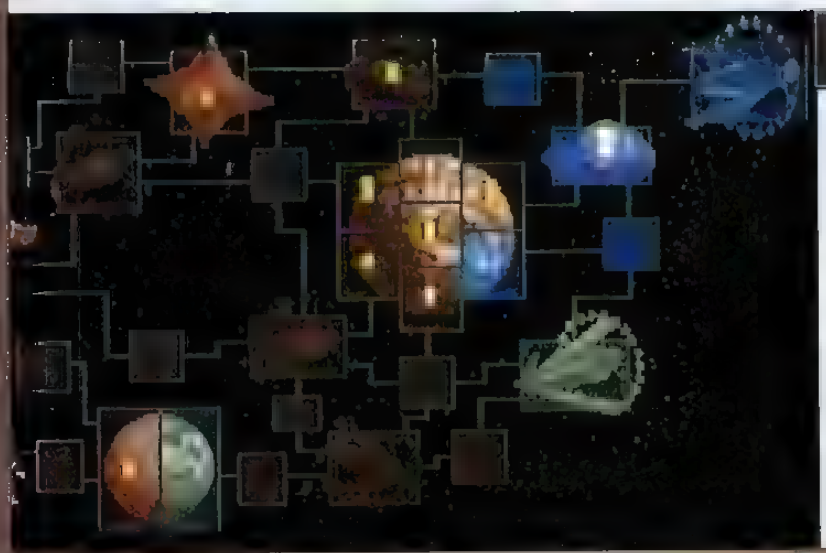
ハワイ攻略、ペキン攻略にとりかかる30ターンくらいまでの間に地上エリアの7、8割占領をめざすのがベスト。前半はかなりキビシい戦いを強いられるだろうが、これさえクリアできれば後半は余裕をもって攻略できる。最終戦のシャアブロー攻略に入るべき目安は　60 -65ターンくらいだと思っておこう。

①オデッサ攻略作戦（P.34）
②北米（ニューヤーク・キャリフォルニア）攻略作戦（P.37）
③キリマンジャロ攻略作戦（P.41）
④ハワイ攻略作戦（P.45）
⑤ペキン攻略作戦（P.47）
⑥マドラス攻略作戦（P.51）
⑦トリントン攻略作戦（P.53）
⑧ベルファスト攻略作戦（P.57）
⑨ルナ2攻略作戦（P.60）
⑩ジャブロー攻略作戦（P.62）

地球圏MAP

40ターンくらいまでにマドラス、トリントン、ベルファスト、ジャブローをのぞく全エリアを占領。この4エリアの隣接地域には、すぐに進入できるようユニットを大量配置しよう





宇宙圏MAP

前半に宇宙-1、宇宙-2、P-アメリカの3エリアを占領してルナ2に対する防衛線をかためてしまえば、後半のルナ2攻略作戦まで何もする必要はない。ルナ2攻略作戦に備えて宇宙戦用MSの充実化をはかろう。ちなみにMS開発の目安は、30ターン前後までにグフ、35ターン前後までにドム、45ターン前後までにリックドム、55ターン前後までに、ゲルググかギャンを開発しておけば、戦闘を楽に進めることができるだろう。

ジオン公国 一年戦争イベントツリー

ここに掲載しているのは、ジオン公国の各種エンディングまでの流れに影響するイベント分岐である。この他にもジオン公国側のイベントには、ペズン計画、統合整備計画、ゲルググ/ギャン開発(p.59)、ルビコン計画、アプサラス開発計画、アスタロス開発計画、フラナガン機関設立(p.64)など、基礎研究、MS研究、MA研究などの各開発技術レベルが関係するイベントも存在する。

イベント項目は以下の4つの点で色分けしている。なお、連邦軍の全拠点を占領しつつ完全勝利をめざす本書では、YES/NOの選択肢分岐のうち緑色で表示しているほうを選んで攻略を進めている。

- 敵重要拠点エリア攻略作戦に関するイベント
- 諜報能力レベルに応じて発生するイベント
- YES、NO選択肢のうち、本書の攻略で選択しているもの
- 各種エンディング

ジオン公国　第1部　スタート

第1次降下作戦(オデッサ攻略)

第2次降下作戦(ニューヤーク、キャリフォルニア攻略)

第3次降下作戦(キリマンジャロ攻略)

ペキン攻略作戦

マドラス攻略作戦

ユーコン開発終了

潜水艦隊設立提案

YES選択

NO選択

ハワイ攻略作戦

トリントン攻略作戦

マドラス攻略作戦

サイド7遭遇戦の報告

YES選択

ガデム補給部隊全滅

木馬・北米降下

ガルマ戦死報告

ガルマ・ザビの国葬提案

シャアの処罰

YES選択

ガルマ仇討ち部隊派遣申請

NO選択

NO選択

シャア消息不明

木馬・北米降下

ガルマ敗北報告

ランバ・ラルの木馬攻撃申請

YES選択

ランバ・ラル攻撃失敗

ランバ・ラル補給要請

NO選択

ドム開発完了

ランバ・ラル隊勝利

YES選択

ドム未開発

ランバ・ラル隊敗北

自軍特別エリア「9」以上でアッガイ開発済み

ジャブロー攻略用MS開発提案

アッグ、アッガイ、ジュアッグ、ゾゴックの開発終了

ジャブロー潜入作戦提案

ジャブロー占領・完全勝利エンディング

ジャブロー攻略用MS開発

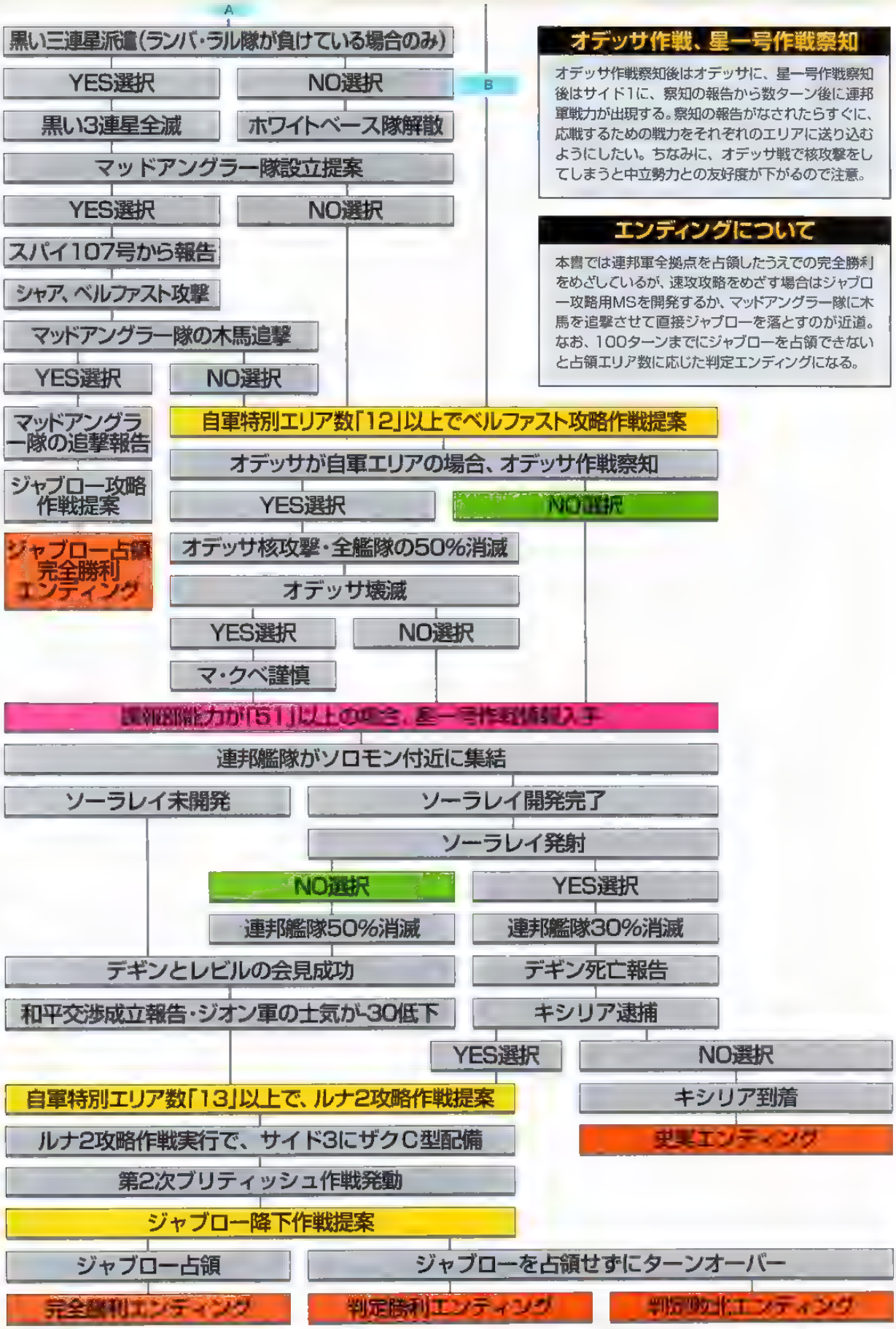
自軍特別エリア数が9以上でアッガイが開発終了していると、ジャブロー攻略用MSの開発が提案される。提案を実行するとMS開発レベルに応じてアッグ、アッガイ、ジュアッグ、ゾゴックの4機のMSの開発が可能になり、4機の開発が終了するとジャブロー潜入作戦が提案される。これでジャブローを占領すれば完全勝利なのだが、その際ジャブローに進入できるMSは上記の4種類のみになるので注意。

ランバ・ラル隊の木馬攻撃

サイド7遭遇戦の報告から続く一連のイベントで、ガルマ仇討ち部隊派遣申請またはランバ・ラルの木馬攻撃要請でYESを選択すると、ラル隊に木馬攻撃を命じることができる。ラル隊を勝利させるには、補給の要請があるまえにドムの開発を終了させ、キシリアの反対を押し切って、補給要請に「NO」を選択する必要がある。ラル隊が勝利すると、ホワイトベース、ガンキャノン、ガンタンクが手に入る。

木馬との交戦報告

P33Aへ　P33Bへ



オデッサ作戦、星一号作戦察知

オデッサ作戦察知後はオデッサに、星一号作戦察知後はサイド1に、察知の報告から数ターン後に連邦軍戦力が出現する。察知の報告がなされたらすぐに、応戦するための戦力をそれぞれのエリアに送り込むようにしたい。ちなみに、オデッサ戦で核攻撃をしてしまうと中立勢力との友好度が下がるので注意。

エンディングについて

本書では連邦軍全拠点を占領したうえでの完全勝利をめざしているが、速攻攻略をめざす場合はジャブロー攻略用MSを開発するか、マッドアングラー隊に木馬を追撃させて直接ジャブローを落とすのが近道。なお、100ターンまでにジャブローを占領できないと占領エリア数に応じた判定エンディングになる。

オデッサ攻略作戦

目標ターン
1～5ターン

作戦提案条件

●ゲームスタート時に提案済

必要資金	5000
作戦開始条件	なし

作戦概要

ルウム戦役の際に捕虜としていた連邦軍の将軍・レビルの脱走により、疲弊した内情が暴露されてしまったジオン軍。この事態にギレン・ザビはかねてから考案していた地球侵攻作戦を実行にうつすことを決意した。第一の目標はユーラシア大陸西部に位置するオデッサ鉱山基地である。オデッサを制圧し、その生産力を足がかりとして地球全土の征服へと乗り出すのだ。

戦略　ドダイ、ドップを生産可能にしよう

物量で勝る連邦軍に対抗するには生産性の高い兵器を開発する必要がある。1ターン目で提案されるドダイとドップは必ず開発しておこう。マゼラアタックの生産が可能になるまでは、この2つが地上での戦闘のメインとなる。開発が終了したら、兵器生産可能なエリアであるソロモンやア・バオア・クーで、毎ターンにつき最低でも4機ぐらいずつ生産するようにしたい。なお、MSなどを地上へ輸送するHLVの生産もあわせて行うようにすること。

軍事　HLVとMSをP-オデッサに集結

まず最初にすることは、宇宙に散らばっている自軍兵力を再編成して前線に集結させること。グワジン、ムサイなどの艦船とガトルは、連邦軍エリアに隣接するサイド4、P-アメリカ、P-インド、P-オーストラリアへ移動。HLVとザクは第1次降下作戦に備えてP-オデッサに移動させよう。なお、全MSをオデッサに降下させてしまうと宇宙での防衛戦がキツくなるので、6機くらいは残してP-アメリカあたりに配置しておくようにしよう。

戦闘　宇宙での戦闘は艦船を主力に

連邦軍の宇宙における戦力は、現在のところマゼランなどの艦船と航宙ユニットのみ。はっきり言ってたいしたことではないので、新たなMSは生産せずに既存の兵力だけで攻略していこうただし少数でつっこむのは危険。最低でも、艦船ユニットに対してはMS6機と艦船ユニット2～3機くらいで攻撃、3機で1ユニットの航宙ユニットに対してはガトル6機以上と艦船ユニット1～2機くらいで攻撃をしかけるようにしていきたい。

作戦遂行までの流れ

①地球圏を制圧しよう

1ターン目でユニットを各エリアに移動させたら2ターン目で第1次降下作戦を実行。HLVに搭載したMSをオデッサに突入させよう。宇宙ではサイド3やグラナダから移動させたユニットが前線に到着後、P-ジャブローの攻略を開始。ルナ2に連邦軍戦力が集結しているのでP-アメリカの戦力は動かさず、P-インドとP-オーストラリアの2方面から攻め込むこと。



↑P　アメリカの戦力が少なくなると



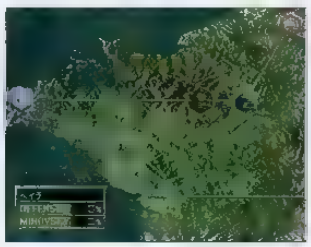
↑ルナ2の連邦軍が攻め込んでくるのだ

②オデッサ攻略中に周辺地域に進出

第1次降下作戦を発動するとオデッサ付近の連邦軍戦力は全てオデッサに集結する。つまり、オデッサの周辺地域がガラ空きになるのだ。戦わずしてエリアを占領する絶好の機会なので、オデッサ攻略中にドダイやドップを降下させて周辺地域にどんどん進入させよう。降下地点から近いロシア-3を占領後に、ヨーロッパやスカンジナビアに進出していくといいだろう。



↑フ　ニットを多めにして、


↑ベルファストからくる敵援軍を防ぐこと

EARTH SIDE



対象攻略エリア

オデッサ

オデッサの地形は、宇宙からの降下地点付近である東部が平地であるほか、西部が山岳、南東部が荒野になっている。ザクⅠ、ザクⅡのいずれも平地や荒野の移動には苦労しないが山岳では移動力が極端に落ちてしまう。厄介なことに連邦軍ユニットはその山岳地帯に陣取っているのだ。

AREA:
ODESSA

DATA

全基地数：8

地上：8
海上：0



予想される敵部隊

この時点ではまだ、連邦軍の兵器はジオンのMSにとって恐れるに値いしなものばかり。Sフィッシュや61式戦車、フライマンタなど敵ではない。ベルファストやキリマンジャロ方面からくる敵援軍もほとんどが61式戦車かフライマンタ。ただし、特定のキャラクターが搭乗している機体は意外に手強いので、3機1ユニットの敵を相手に1`3機ばかりの少数ユニットで攻撃するのはやめよう。

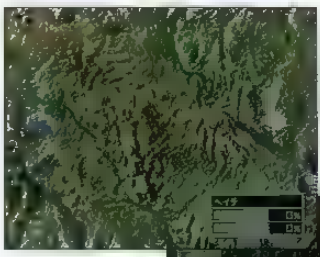
有効な部隊例

宇宙から降下させたザクⅠ、ザクⅡだけで十分対処できる。これに後から降下させるドップ、ドダイが加われば楽に勝つことができるだろう。ただしドダイは敵の航空ユニットには近づけないこと。対地用の武器しか搭載していないので、反撃もできずに撃ち落とされるのがオチだからだ。航空ユニットはドップで攻撃し、ドダイは61式戦車などの地上ユニットを遠距離から攻撃する場合にのみ使うようにしよう。

完全制圧アドバイス

敵ユニットが陣取る中央部の基地までの距離は、自軍ユニットの降下地点からほんの少し。そうなると戦略ラインを無視して直進したくなるところだが、地形が移動しにくい山岳であること、敵の援軍が進入してくることを考えると、やはり戦略ラインを確保して進むほうがよい。しかし敵が少数のうちに撃破するに越したことはないので、ここは戦力を二手に分ける戦法をとるようにしたい。MS6機ほどを戦略ラインの確保にまわし、残ったユニットで中央部の連邦軍ユニットを片づけるのだ。

中央部へつながる戦略ラインを確保したら、6機のMSはアフリカ方面からくる敵援軍に備え、中央部の敵を一掃したユニットはヨーロッパ方面からくる敵援軍に備えて移動。この間、宇宙から新しく降下させた戦力は、前ページで触れたとおりオデッサ攻略には参加させずに周辺地域の占領に投入する。オデッサの敵がドップやドダイだけで太刀打ちできるようになったら、MSもどんどん周辺地域占領のほうにまわしてしまおう。ちなみに、降下に使ったHLVはまた利用するので廃棄しないように。



←ベルファスト発ヨーロッパ-1経由でくる敵援軍ユニットは、マップ中央部の基地にいる連邦軍ユニットを倒してしまうと、西部の山岳地帯にある基地に陣取って動かなくなる。



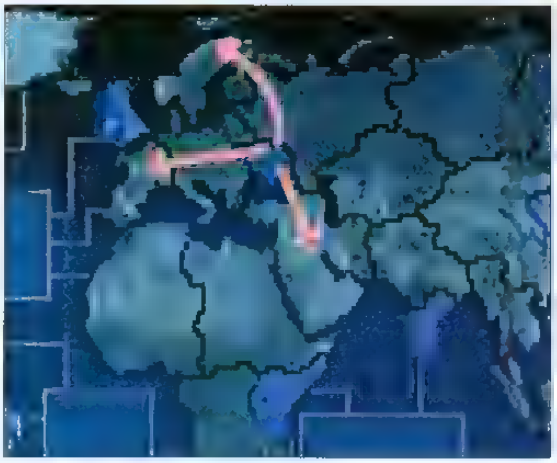
➡西部の山岳地帯はMSでの移動が困難なので、戦略ラインを確保していないとすぐに物資がきれてしまう。敵ユニットが少数なら、ドップやドダイなどでたたくという手もあり。

制圧後の展開

オデッサ近郊

ヨーロッパを押さえつつ北米へ進出

オデッサ攻略から引き続いて周辺地域の占領に着手。ロシア-3、ヨーロッパ-1`3、スカンジナビア、アラビアは確実に占領するようにしたい。余力があればヨーロッパ-3から大西洋-1、グリーンランド、カナタ-1へと進出して第2次降下作戦に備えてもよい。P-アメリカからアメリカにユニットを降下させることもできるので、地上と宇宙の両方から攻めていくのもおもしろいだろう。なお、ベルファストの連邦軍に備えてヨーロッパ-3にはユニットを多めに配置しておくように。数がそろっていれば攻めてこないので、オデッサでトップやトダイを大量生産して送り込もう。



❶ロシア-3　4〜15ターン
❷ヨーロッパ-1　4〜15ターン
❸ヨーロッパ-2　4〜15ターン
❹ヨーロッパ-3　4〜15ターン
❺スカンジナビア　4〜15ターン
❻アラビア　4〜15ターン

軍事パートアドバイス

基地を制圧できない航空ユニットを主力に周辺地域の占領を成しとげるのは困難。基礎研究に予算投入してマゼラアタックを早々に開発したい。マゼラアタックは分離できるのでヨーロッパ-3のユニット数かせぎにも重宝するのだ。

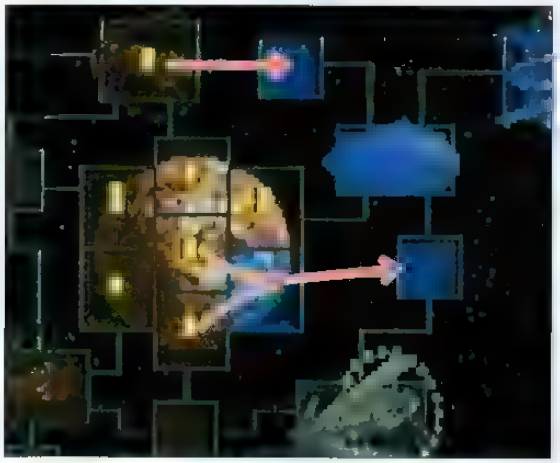
[illegible]パートアドバイス

大西洋-1にはまれに連邦軍のU型潜水艦がいることがある。潜水艦は水中戦用のMSがないとたおすのが困難。その際は大西洋-1は北米への単なる通り道だと割り切って、相手をせずにさっさとグリーンランドへ進入してしまおう。

オデッサ近郊

連邦勢力をルナ2へ追いこもう

P-ジャブローを占領したら次はルナ2周囲を占領して防衛を固めよう。まずは連邦軍がサイド6に進出しないうちに、P-ジャブロー戦に投入した戦力で宇宙-2に攻めこむ。ちなみにサイド6を占領するのはやめておきたい。占領してしまうと外交におけるサイド6との友好度の減りが激しくなってしまうからだ。宇宙-2を占領したら、あとはP アメリカ、宇宙-2、サイド4にユニットを集結させて防衛を固めるのみ。なお、地上に降下させたMSを引き上げるまでは宇宙-1には手を出さないほうが無難。手を出すとルナ2から連邦軍の主力艦隊が出てきてしまうのだ。



❶P-ジャブロー　1〜5ターン
❷宇宙-2　5〜10ターン
❸宇宙-1　5〜55ターン

軍事パートアドバイス

ルナ2の周囲を固めたあとは、中盤あたりまで宇宙のことは放っておいて構わない。宇宙戦用MSは開発しても生産する必要はなし。リックドムが生産可能になった時点でユニットの総入れ替えをすればいい、と覚えておこう。

[illegible]パートアドバイス

宇宙-1の連邦軍艦隊はバスク・オムやヘンケンなどが搭乗したマゼランやサラミス。最低でもMSが15〜16機くらいはないと苦戦を強いられる。地上で用済みになったMSがもどったら、1艦ずつ集中攻撃してたおしていこう。

北米攻略作戦

目標ターン
5～20ターン

作戦提案条件

●特別エリア「オデッサ」の占領

必要資金	5000
作戦開除条件	なし

作戦概要

第1次降下作戦の成功で地球に足場を設けたジオン軍は、次の目標を北米大陸に定めた。キャリフォルニアベースとニューヤーク市の制圧である。MS研究開発にたちおくれた地球連邦軍か反撃の機会をつかまぬうちに、ジオン軍としては地上の連邦軍重要拠点の占領を急がねばならない。この2大拠点を一気に平らげることができれば、地上での生産能力の大幅拡大をはかれるのだ。

戦略　海上、海中で戦えるユニットを作ろう

海に囲まれた北米には連邦軍のJ型潜水艦がいることが多い。第2次降下作戦はザクマリンタイプの開発・生産をめどに実行するようにしよう。また、ニューヤークもキャリフォルニアも地形のほとんどが山岳なので、ザクⅡJ型やザクⅡS型など、移動しやすいMSの開発もあわせて行っていきたい。なお、ザクⅡS型の生産が進んで機体数がそろってきたら、オデッサ攻略のときに降下させたザクⅠ、ザクⅡは宇宙に帰すようにしよう。

軍事　地上戦用ユニットはP-アメリカから降下

大西洋-1には地上戦用ユニットは進入できない。マゼラアタックやザクⅡS型などの地上戦用ユニットはP-アメリカから降下させ、オデッサでは航空ユニットとザクマリンタイプを生産して、大西洋-1を制圧後に北米へ進出させるようにしよう。ちなみにザクⅡJ型は、ドダイと合体させれば空中を移動させることが可能だ。なお、大西洋1を占領後はベルファストからくる敵援軍に備えてユニットを多めに常駐させておくようにすること。

戦闘　敵飛行ユニットはドップで倒そう

連邦軍のTINコットやフライマンタは、ドップがたばになってかかれば、わりとあっさりたおすことができる。海上に潜水艦がおらず、航空ユニットのみがいるエリアにはザクマリンタイプは派遣しなくてもいいだろう。U型潜水艦は1艦につき、ザクマリンタイプが6部隊もあれば撃沈できる。ただし、パイロットが搭乗している潜水艦は回避率が高いので、1艦につきザクマリンタイプ9部隊くらいで攻撃するようにしていきたい

作戦遂行までの流れ

①ザクマリンタイプで大西洋-1を占領

オデッサから北米へのルート確保とベルファストからの敵援軍を断つため、ザクマリンタイプができたら大西洋-1を占領しよう。占領後は地上戦用ユニットの移動に備えてカナダ方面に進出していくといいだろう。



⬅カナダ1を占領すればオデッサから直接、地上戦ユニットを移動できるのだ



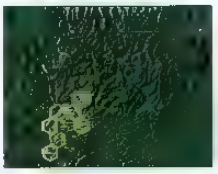
⬅第2次降下作戦を実行していない場合は、グレーシアントからカナダ1へ進出

②地上の攻略はザク陸戦型とマゼラアタックで

山岳が多い北米大陸攻略でザクⅠ、ザクⅡを投入しては、移動するだけで数ターンのロスになってしまう。山岳の移動に強いザクⅡJ型、ザクⅡS型を開発して、早めに戦力を入れ替えるようにしよう。



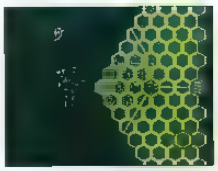
⬅不用になったザクⅠ、ザクⅡはHLVで宇宙へ返し、宇宙1の攻略に投入しよう。



⬅マゼラアタックも山岳は苦手。後方を進ませて援護射撃をするようにしよう

③作戦開始後すぐにニューヤーク、キャリフォルニア両方へユニットを投入

第2次降下作戦を実行したら2つの拠点にすぐにユニットを進入させよう。拠点を戦闘状態にすることで敵のユニット生産をストップさせるのが目的だ。



⬅進入させた戦力に不安がある場合は、次のフェイズになるまで逃げまわっていよう



⬅拠点を戦闘状態にしておかないと、連邦軍のユニットがどんどん増えてしまう

EARTH SIDE



対象攻略エリア

ニューヤーク

ニューヤークのマップは、半分が陸地、半分が海である。大西洋-1からつながる東側の海上は航空ユニットと水中戦用ユニットしか進入できず、陸地はほとんど山岳地帯という攻めづらい地形なのだ。陸上の進入ポイントは2カ所。カナダ-2とアメリカから進入することができる。

AREA: NEW YARK

DATA

全基地数：8

地上：6
海上：2



予想される敵部隊

あいかわらずのフライマンタ、61式戦車、TINコッドが連邦軍の主力である。まれにU型潜水艦がいることもあるが、ザクマリンタイプを用意しておけば問題はない。敵の援軍も20ターンを過ぎるころまではMSは登場せず、フライマンタや61式戦車なので、MSの機体数が充実していれば楽に撃破できるだろう。MSは生産に時間がかかるため、機体数が減ったユニットはこまめに補充して大切に使うようにしたい。

有効な部隊例

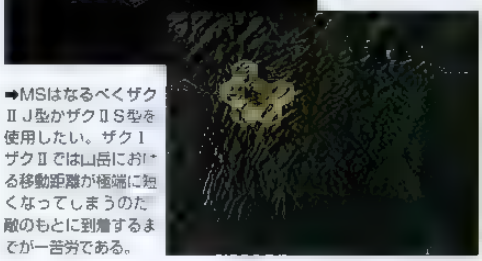
ザクⅡJ型とザクⅡS型とザクマリンタイプ、と言うのは簡単だが、資金と資源の都合上そう大量に生産できるものではないだろう。そこでマゼラアタックを活用。地上の基地制圧や遠距離攻撃などでかなり役に立つはずだ。またマゼラトップとマゼラベースに分離させて機体数を多くすることで、敵ユニットの動きを止めるのにも使える。こちらのユニット数が多いと、敵は1か所に陣取って動かなくなるのだ。

完全制圧アドバイス

連邦軍ユニットはマップ中央の基地に集結していることが多い。移動に要するターン数を考えると、陸上はアメリカから進入するよりもカナダ-2から進入するほうがいいだろう。逆を言うと、自軍の戦力が少ないうちにニューヤークに進入する場合は、集結した敵軍から離れているアメリカ側から進入すればよいということだ。進入経路は状況に応じて対処しよう。進入したら戦略ラインに沿って基地を制圧しながら敵ユニットに接近。敵が基地上に陣取っているかぎり、全滅させなければ占領できないので進軍方向以外の基地は制圧する必要はない。戦力を分けずに固まって移動するようにしよう。なお、陸上の敵ユニットのうち航空ユニットは、戦局が悪くなると海上に移動する傾向がある。また、海上の基地にU型潜水艦がいるときもあるので、そのような場合は大西洋-1からザクマリンタイプを進入させて撃破するようにしよう。



←海上にある基地、海上に突き出た半島にある基地はザクマリンタイプで制圧すること。ちなみにマップ南部の半島にある基地は無理に制圧しなくともよい。



➡MSはなるべくザクⅡJ型かザクⅡS型を使用したい。ザクⅠザクⅡでは山岳における移動距離が極端に短くなってしまうのだ。敵のもとに到着するまでが一苦労である。

EARTH SIDE



対象攻略エリア

キャリフォルニア

陸地の大部分が山岳であることと海があることはニューヤークと同様だが、最大の違いは海上に基地がないこと。連邦のU型潜水艦に海上基地を陣取られる心配がないので、ニューヤークよりはラクに占領できるだろう。アメリカ、カナダ-1、メキシコの3方向から進入可能だ。

AREA: CALIFORNIA

DATA

全基地数：7

地上：7
海上：0



予想される敵部隊

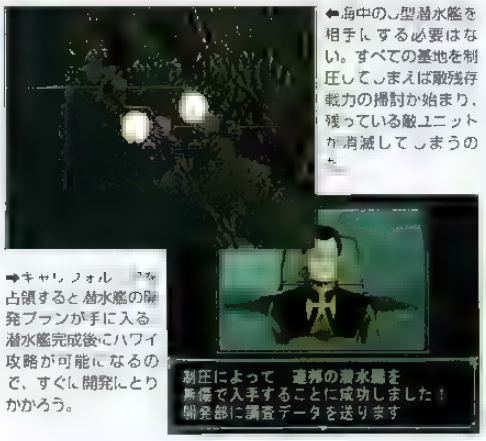
キャリフォルニアに進入して「ダマされた!」と思うのが敵ユニットのラインナップ。というのも、ユニットのほとんどが中身の入っていないHLVなのだ。しかし喜ぶのはまだ早い。敵重要拠点の1つであるハワイと隣接しているキャリフォルニアでは、隣接するエリアを制圧して敵援軍の進入をはばむという戦法がとれないのだ。なおハワイ側の進入ポイントは海上なので、敵の援軍はU型潜水艦か航空ユニットである。

有効な部隊例

海上に基地がないのでザクマリンタイプは不要。山岳地帯の移動に備えてザクⅡJ型やザクⅡS型を投入しよう。また、敵の航空ユニットに備えてドップを多めに用意しておくとよい。キャリフォルニアでは全基地をスピーディに制圧する必要があるので、できればドダイに乗せたザクⅡJ型を5~6機ほどそろえておきたい。マゼラアタックの移動では遅すぎて、全拠点を占拠するのに時間がかかりすぎるのだ。

完全制圧アドバイス

海上に基地がないということは、陸上の基地を全て制圧してしまえば勝ちということ。ハワイからくる敵ユニットや基地の上にないHLVは無視して、ひたすら全基地制圧にはげもう。HLVは地上では移動できないし、ハワイからのユニットは航空ユニットか潜水艦なので、地上の基地を制圧し返すことができないからだ。率先して倒すべきは61式戦車などの基地制圧可能ユニット。最初からキャリフォルニアにいるものはマップ中央にある3つの基地付近にいるので、MSでさっさと片づけてしまおう。注意したいのがカナダ-1とメキシコからくる敵の援軍。カナダ-1とメキシコを占領していない場合はユニットを進入させて交戦状態にし、キャリフォルニアへ敵ユニットが進入するのを防ぐようにしよう。特にメキシコ側からはジャブロー発の敵ユニットがひっきりなしに進入してくるので、必ず押さえておくようにしたい。



←海中のU型潜水艦を相手にする必要はない。すべての基地を制圧してしまえば敵残存戦力の掃討が始まり、残っている敵ユニットが消滅してしまうのだ。

→キャリフォルニアを占領すると潜水艦の開発プランが手に入る。潜水艦完成後にハワイ攻略が可能になるので、すぐに開発にとりかかろう。

制圧後の展開

オデッサ近郊

アフリカ、ロシア方面に進出

ロシア-3とアラビアの占領が済んだら、次はカザフスタン、ロシア-2あたりに進出していきたい。余力があるようであれば第3次降下作戦に備えてアフリカ-1、アフリカ-2を占領しよう。アラビア、大西洋-1、P-アフリカの3方向から攻めるのだ。

軍事パートアドバイス

この時期にはMSを艦載できる地上用ユニットが数多く提案されていると思うが、開発しておきたいのはファットアンクルのみ。ダブデやガウは資金に余裕があれば作ろう。

軍事パートアドバイス

ロシア-2は河川が多いので地上用ユニットは移動しにくい。ファットアンクルがある場合はこのエリアに優先して投入し、MSを敵ユニット近くまで輸送するようにしよう。



❶ ロシア２　10~20ターン
❷ カザフスタン　10~20ターン

北米近郊

アラスカ、メキシコを押さえよう

北米攻略から引き続き、北米大陸の全エリアを占領するようにしよう。特に大西洋-1、メキシコ、アラスカは北米大陸防衛の押さえになるエリアなので、20ターンまでには交戦状態を終えて確実に占領下におくようにしたい。

軍事パートアドバイス

ハワイ攻略作戦を見越して、キャリフォルニアでは水中戦用のユニットを生産するようにしよう。ザクマリンタイプのほか、アッガイやズゴックも開発・生産しておきたい。

軍事パートアドバイス

アラスカ、大西洋-1、メキシコを占領したら戦力の充実をはかろう。新たなユニットを生産し、機体の足りないユニットは補充して以後の周辺エリア攻略に備えるのだ。



❶ 大西洋-1　10~20ターン
❷ カナダ-1　10~20ターン
❸ カナダ-2　10~20ターン
❹ グリーンランド　10~20ターン
❺ アラスカ　10~20ターン
❻ アメリカ　10~20ターン
❼ メキシコ　10~20ターン

制圧後のイベント

ユーコンの開発終了後にキシリアから潜水艦隊の設立が提案される。選択肢の選び方で今後の展開が変わってくるので慎重に選ぼう。

潜水艦隊設立提案

提案に対してYESを選択するとハワイ攻略作戦が実行可能になる。NOを選択した場合は、キャリフォルニアに加えてペキン、トリントンを占領しないかぎり、ハワイへ侵攻することができなくなるのだ。本書では迅速な地上制圧を目標にしているのでYESを選んで攻略を進めていく。ハワイを占領すればペキン、トリントン方面への進出が容易になるうえ、トリントン攻略作戦が提案されるので、攻略にかかるターン数を大幅に削減できるからだ。



←ユーコンの開発が終了するとイベント発生。なお、すでにハワイ攻略作戦が提案されている場合は発生しない。

キリマンジャロ攻略作戦

目標ターン
20～25ターン

作戦提案条件

●特別エリア「ニューヤーク」「キャリフォリニア」の占領

必要資金	5000
作戦開始条件	なし

作戦概要

第3次降下作戦の目的地はアフリカ大陸のキリマンジャロ。キリマンジャロを占領すれば、地球侵攻作戦の初期目的達成となる。ユーラシア大陸西部、南アメリカ大陸、アフリカ大陸に拠点をもうけることで地上での生産体制が整い、大気圏外からの降下という危険をおかすことなく、地球侵攻作戦を続行できるようになるのだ。

戦略　ザクはデザートタイプよりも陸戦型、指揮官用を優先して生産

20ターンを過ぎるころには各開発技術レベルもあがり、新型MSの開発も進んでいるはず。ザクデザートタイプも提案されているだろうが砂漠地帯のほかは使いどころがないので、生産するのは避けたい。アフリカ大陸攻略はザクⅡJ型、ザクⅡS型にドダイやファットアンクルがあればじゅうぶんこなせてしまうのだ。ザクデザートタイプを生産する資金があるならMS研究に予算投入し、グフの開発を急いだりするほうが得策といえるだろう。

軍事　作戦発動前後にアフリカ-3を固めよう

アフリカ-3を放置しておくと、キリマンジャロにジャブロー発の敵援軍部隊がぞくぞくと進入してきてしまう。第3次降下作戦の発動に前後して、アノノカ-3を占領もしくは交戦状態にしておくようにしよう。大西洋-1の戦力に余力があるようならば、大西洋-2、アフリカ-3を経由してインド洋に水中戦用ユニットを送り込み、マドラスからの敵援軍も遮断したいところ。そこまで手が回らないなら、せめてアフリカ-3だけでも占領しよう。

戦闘　ザクデザートタイプはアフリカ-1に投入しよう

どうしてもザクデザートタイプを使ってみたい場合は、砂漠が広がるアフリカ-1での戦闘に投入しよう。アフリカ-2の大部分は荒野、アフリカ-3やキリマンジャロにいたっては大部分が山岳なので、ザクデザートタイプの檜舞台はアフリカ-1しかないのだ。なお、アフリカ-2とキリマンジャロは海上に基地が存在するので、水中戦用ユニットを9～10機ほど送りこんでおくとよい。連邦の潜水艦が進入してきたら、囲んで集中攻撃をかけるのだ。

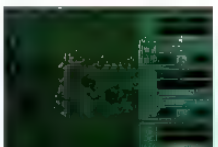
作戦遂行までの流れ

①MSは地上戦専用のものに総入れ替え

ここまでで地球上にまだザクⅠ、ザクⅡが残っている場合は、速やかに地上戦用のMSと交代させよう。25ターンを過ぎるあたりから連邦軍もMSを投入するようになるので、ますます使いどころがなくなる。



←ザクⅠ、ザクⅡはこの先の宇宙戦でも使いどころがない。廃棄して資源を回収



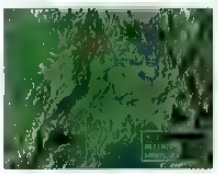
←25ターン前後からブロトガンダムやガンキャノン、ガンタンクなどが姿を現す

②ユニットが少ない地域はマゼラアタックでカバー

第3次降下作戦とともにアフリカの諸地域を押さえようとすると、どうしてもユニット数が不足しがちになる。北米攻略のときと同様にマゼラアタックを大量生産してユニット数を増やし、敵軍の動きを封じよう。



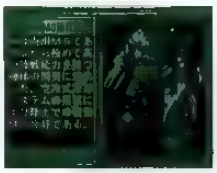
←その間にMSを生産して戦線に投入。数がそろったら進軍を開始しよう



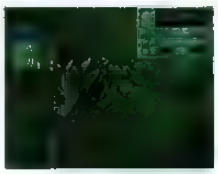
←マゼラアタックをマゼラトップとマゼラベースに分離。ユニット数を多くする

③潜水艦対策にザクマリンタイプを用意しておこう

戦闘の項目にも記したとおり、キリマンジャロとアフリカ-2には海上の拠点があり、敵潜水艦が配置されている場合が多い。エリア進入させるユニットの中にはザクマリンタイプやアッガイなどを必ず入れよう。



←ターンが進んで連邦のM型潜水艦がいるようなら、できればズゴックを用いたい



←水中戦用MSの開発が進んでいないときは、北米攻略で使った機体を投入しよう

EARTH SIDE



対象攻略エリア

キリマンジャロ

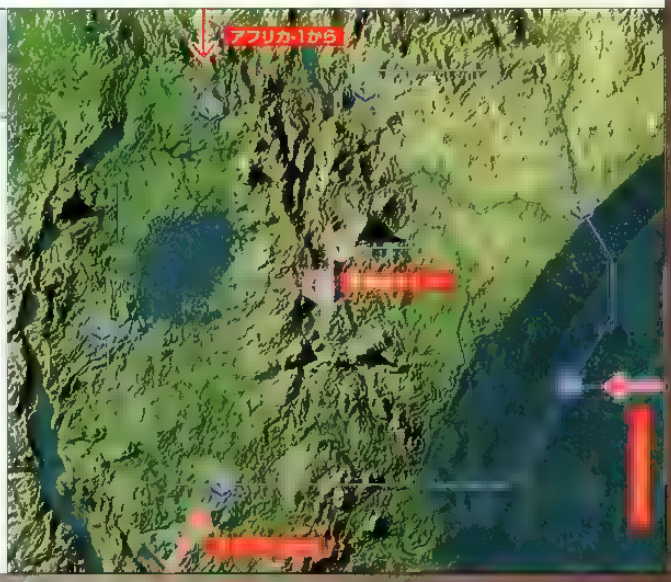
山岳、荒野、密林、平地、森林、湖、海、とあらゆる地形がそろっているキリマンジャロ。敵ユニットはマップ中央の山岳地帯にある基地と東部の海上にある基地に集結している。地上ユニットは地形に応じて移動範囲がころころ変わるので、進軍感覚がつかみにくいマップだといえる。

AREA: KILIMANJARO

DATA

全基地数：8

地上：7
海上：1



予想される敵部隊

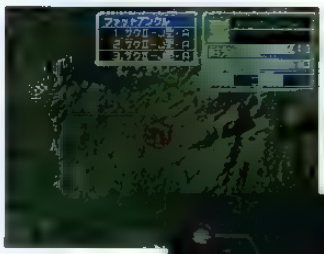
22～23ターンくらいまでなら、フライマンタや61式戦車、ミデアにデブロッグといったところなので問題ない。ただし25ターンを過ぎるころになると連邦がMSの生産を始めるようになる。その場合に登場するのはプロトガンダム、ガンキャノン、ガンタンクといったMS。潜水艦もJ型潜水艦に変わってM型潜水艦が登場、諜報に予算投入してレベルをSランクに上げ、まめに連邦軍の生産兵器をチェックしておこう。

有効な部隊例

フライマンタや61式戦車が相手の場合はマゼラアタックとMSで対抗できるが、MSが相手の場合はマゼラアタックやドップなどは論外。ザクⅡJ型、ザクⅡS型でもかなりの苦戦を強いられる。グフが開発済なら迷わず投入、ザクⅡJ型とザクⅡS型しかない場合は、各地から集めるだけ集めて損害覚悟で挑むほかない。なおM型潜水艦はJ型潜水艦より手強いので、ズゴックなどで攻撃するようにしたい。

完全制圧アドバイス

中央の山岳地帯に集結している敵ユニットに対しては、戦略ラインにそって接近。海上にユニットがいる場合はファットアンクルに水中戦用のMSを艦載して付近まで輸送するようにしよう。作戦実行前にインド洋に自軍ユニットを進出させていない場合は、行動実行フェイズ中にワールドマップコマンドでインド洋の敵ユニット数を確認。次のフェイズでキリマンジャロに援軍ユニットが進入してきそうな場合は、こちらから逆に進入してインド洋を戦闘状態にしてしまおう。なお、キリマンジャロに敵MSが配置されている場合は、少なくとも自軍のMS機体数が敵機体数の3倍以上でないかぎりは攻撃しないほうが無難。敵のほうから接近してきた場合はともかく、膠着状態である限りは、こちらから手を出さずにフェイズを終了し、機体数をそろえてから攻撃にとりかかるようにしよう。敵に接近されてやむなく迎撃した場合も、勝てそうにないとわかったらさっさと退却して体勢を整えてから出直そう。



⬅ファットアンクルはユニットの輸送および資源回復のみに使う攻撃に参加させてファットアンクル自体の資源を消費させないようにしよう



➡インド洋に進入したユニットはすぐにキリマンジャロにもどれる位置に置いておく破壊されそうになったら避難させ、別なユニットを新たに進入させるのだ

制圧後の展開

ユーラシア大陸東部

ターゲットは中国と日本

ロシア-2とカザフスタンを押さえたら、ハワイ攻略作戦およびペキン攻略作戦に備えて、ロシア-1から日本に進入するようにしよう。カムチャッカは北米の自軍戦力に任せてしまってよい。

軍事パートアドバイス

この先、ハワイ、マドラス、トリントンなど海があるエリアの攻略が控えているのでズゴックの生産に力を入れよう。

地形パートアドバイス

ロシア-1は河川が多く、日本は海上を移動しなければならない。MSの輸送にファットアンクルを用意しておこう。



❶ロシア-1　20～30ターン　❸カムチャッカ　20～30ターン
❷日本　20～30ターン

北米近郊

戦力に余裕があれば南米へ進出

ユーラシア大陸のユニット数が不足しているようなら、アラスカからカムチャッカへ進出して東部エリア攻略を助けよう。戦力に余裕ができたら南米エリアの占領に取りかかってもよいだろう。

軍事パートアドバイス

連邦軍がM型潜水艦を投入するようになったら、こちらも海洋エリア攻略に備えてマッドアングラーの開発を急ごう。

地形パートアドバイス

南米-1、2はジャブロー攻略までに占領すればよい。戦力が揃わぬうちはメキシコの防衛線を固めるにとどめよう。



1.南米-1　20～50ターン
2.南米-2　20～50ターン

アフリカ大陸近郊

マドラス、トリントン攻略へむけてインド洋に進出

キリマンジャロ攻略時から引き続き、アフリカ周辺地域を占領。アフリカ-3に加えてインド洋も占領するようにしよう。インド洋を押さえるとマドラス、トリントン攻略がしやすくなる。

軍事パートアドバイス

キリマンジャロではマドラス攻略に備えて、連邦のMSに対抗できるMSとそれを輸送する潜水艦を生産しておこう。

地形パートアドバイス

インド洋には大西洋-1とちがって陸上に基地がある。インド洋攻略の際は潜水艦などに地上戦用MSを搭載しよう。



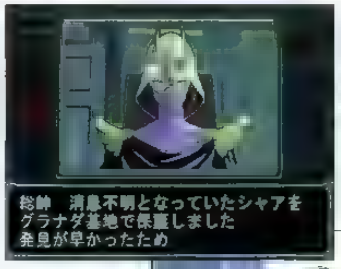
1.アフリカ-1　20～25ターン　3.アフリカ-3　20～25ターン
2.アフリカ-2　20～25ターン　4.インド洋　20～30ターン

制圧後のイベント

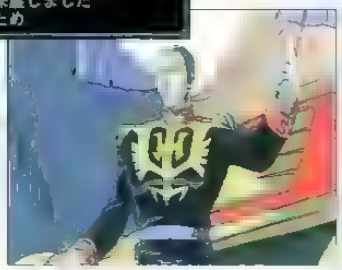
…なものを紹介する。

V作戦察知・サイド7調査

ドズルがサイド7の調査を提案。YESを選択するとシャアたちがサイド7の調査に向かう。その後シャアから経過報告と補給要請があるが、ここでYESを選ぶと後々の展開でパオロ、ガデム、スレンダー、ガルマが戦死してしまう。NOを選んだ場合はシャアが単独で調査を続行して消息不明になる。ガルマの国葬を見たい場合はYESを、ガルマを生かしておきたい場合はNOを選ぶとよいだろう。なお消息不明になったシャアは8ターン後につつがなく復活するので安心してほしい。



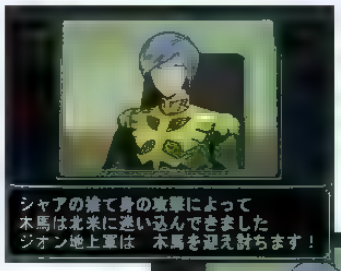
←消息不明の報告から8ターン後、シャアはグラナダのキャ…に保護され、戦列に復帰することが可能となる。



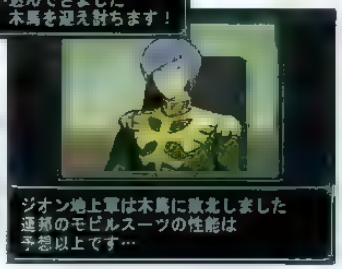
➡ガルマの国葬を実行するとジオン軍ユニットの士気が+20もアップする国葬の提案は数ターン経過すると削除されるので注意

木馬・北米降下

シャアの補給要請でYES/NOのいずれを選んでも、数ターン後に木馬が北米に降下したという報告がなされる。YESを選んでいる場合はガルマ、ドレン、スレンダーが木馬追撃の任務につき、結果スレンダーとガルマが戦死するのだ。NOを選んだ場合は3ターン後にガルマから敗北報告が入るのみである。どちらにしてもこの後、YESの場合はガルマの仇討ちという名目で、NOの場合はランバ・ラルの木馬攻撃申請という形で、ランバ・ラル隊を木馬攻撃任務につけるかどうかの選択イベントが発生する。



←シャアに補給を送った場合はガデム隊全滅から1ターン後、送らなかった場合はシャア消息不明から1ターン後に発生する。



➡NOを選んだ場合に発生するガルマの敗北報告　この報告から3ターン後、対木馬戦の傷が癒えたガルマは再び木馬攻撃任務を願い出る

ランバ・ラルの木馬攻撃申請

ガルマ仇討ち部隊派遣申請かランバ・ラルの木馬攻撃申請にYESを選択すると、ランバ・ラル隊が木馬への攻撃を開始する。ランバ・ラル隊の勝敗は、ランバ・ラルが補給要請をするまでにドムの開発が終了しているか否かにかかっている。開発が終了している場合は、補給要請にYESを選択するとランバ・ラル隊が勝利し、木馬とMS2機を入手できる。ドムが未開発の場合と補給要請にNOを選択した場合は、ランバ・ラル隊は敗北。ランバ・ラル、ハモン、クランプ、アコース、コズンが死亡してしまう。



←木馬への再攻撃任務を要請したガルマをたしなめたドズルは、代わりにランバ　ラル隊の派遣を提案してくる。



➡ランバ　ラル隊…勝利させたい場合はドムの開発を急…う。ちなみに本…では、ガルマ生存、…ル隊勝利の方向で攻略を進めている。

ハワイ攻略作戦

目標ターン
20～35ターン

作戦提案条件

●潜水艦隊設立提案に「YES」を選択
●特別エリア「キャリフォルニア」「ペキン」「トリントン」の占領

必要資金	5000
作戦削除条件	なし

作戦概要

キシリアの進言に従って潜水艦隊を設立したジオン軍は、その能力を最大限に発揮させるため、海洋における行動拠点を求めることになった　白羽の矢が立ったのはハワイ諸島。太平洋の中心に位置するハワイを占領すれば、オーストラリア大陸へ進出できる海路を確保することができるのだ。

戦略　そろそろV作戦対策 MSはグフ、ドムを主力に

作戦開始時に30ターンを越えていれば、連邦軍のMSはすでに登場しているはず。プロトガンダム、ガンキャノン、ガンタンクに加え、ターンが経過するにつれてジムやジムキャノン、アクアジム、水中型ガンダムなどが配置されるようになる。そうなるとザクⅡJ型やザクⅡS型では歯が立たないので、グフ、できるならもう1ランク進んでドムの生産にこぎつけておきたい。資金が苦しい場合はサイト6に資源援助し、資金を提供してもらおう。

軍事　ひとあし先にハワイの周辺地域を占領

ペキンとトリントン方面から敵の援軍がくるので、日本、太平洋、インドネシアを占領するか、一時的にでも交戦状態にしておきたい。本書のプランではハワイ攻略とペキン攻略をほぼ同時に進めていくので、どのみちこの3エリアの攻略は必要になってくるはずだ。なお、ハワイには陸上の拠点があるので、地上戦用ユニットは不可欠。水中戦用のユニットに加え、潜水艦にグフやドムを搭載して輸送するようにしよう。できれば、水中戦用にズゴックを開発。

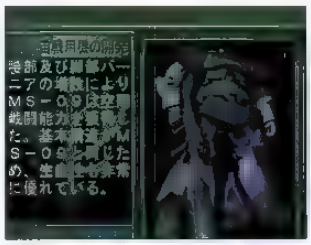
戦闘　連邦のMSは3倍以上のユニットで攻撃

グフやドムでも連邦のMSとサシで勝負して勝つのは難しい。攻撃をしかける場合は必ず、破壊されてもいいユニットを先頭にするか、別方向から攻撃させるようにして、自軍MSユニットへの反撃の被害を最小限にとどめるように配慮しよう。なお、機体数を減らされたMSは一時的にエリア外へ退却させて、戦略フェイズで補充してから再投入するという手もある。グフやドムは生産日数がかかるので、とにかく消滅させられないようにしていきたい。

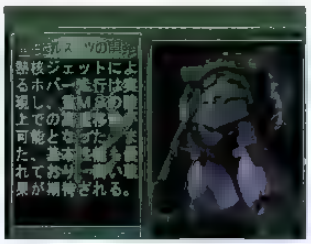
作戦遂行までの流れ

①地上戦用のグフ、ドムを生産

ザクⅡJ型、ザクⅡS型に代わる地上戦用主力MSとして、グフもしくはドムを開発。開発が終了したら、ハワイに隣接したキャリフォルニアで生産するようにしよう。グフやドムの機体数がそろったらザクⅡJ型、ザクⅡS型は廃棄しても構わない。回収した資源は、第3勢力との外交に利用するなどして有効に活用しよう。



⬆ドムを生産できるようになる



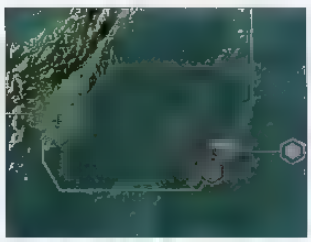
⬆宇宙用ズゴックドムを開発すれば完璧

②太平洋、インドネシア、日本からの敵援軍を断とう

ハワイ攻略開始と前後して、太平洋、インドネシア、日本に進入。いずれも陸上と海上の両方に基地があるエリアなので、水中戦用のMSと陸上用のMSを用意しておきたい。投入するMSのラインナップは、敵MSの数が多い場合はグフ、ドムを多めに、敵MSの数が12機程度で航空ユニットか61式戦車がメインの場合はズゴックのみで攻略を進めよう。



⬆敵のMSが多いときは無理に戦わず



⬆ハワイ攻略後は本土へ

EARTH SIDE



対象攻略エリア

ハワイ

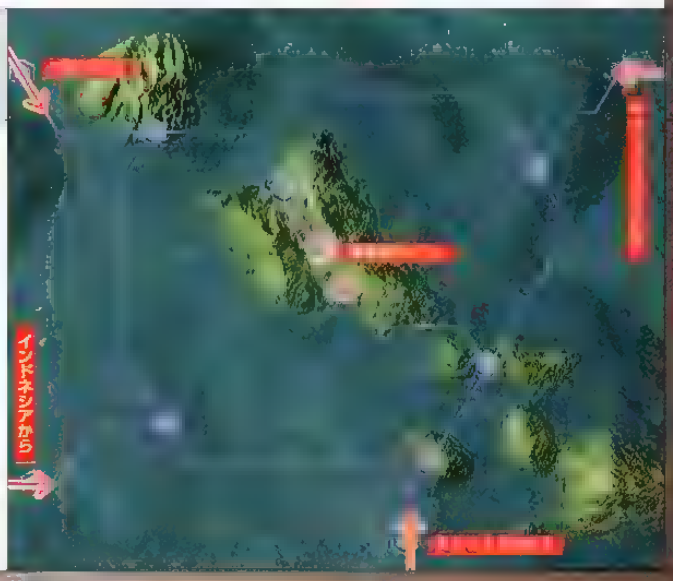
ハワイのマップはほとんどが海。点在する島と海上の両方に基地が存在する。中央の大きな島には3つの基地があり、敵ユニットのほとんどはそこに集結している。進入ポイントは4か所。キャリフォルニア、日本、インドネシア、太平洋からそれぞれ進入できるようになっているのだ。

AREA：HAWAII

DATA

全基地数：8

地上：6
海上：2



予想される敵部隊

32～33ターンくらいまでは、フライマンタ、デプロッグ、TINコッド、61式戦車にガンキャノン、ガンタンク、プロトガンダムといったところが連邦側の主力。しかし35ターンを過ぎたころになると、アクアジムや水中型ガンダムなどが登場してしまう。さらにターンが経過するとガンキャノンⅡやらペガサスやらが出てきて手がつけられなくなるので、早めの決着を心がけるようにしよう。

有効な部隊例

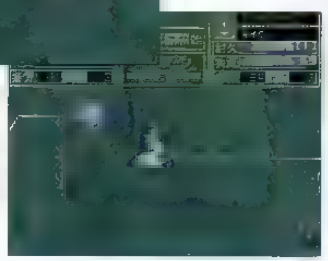
水中戦用にはズゴック、地上戦用にはグフかドム。欲を言えばMSを輸送する潜水艦はマッドアングラー、艦船はファットアンクルに代わってザンジバルが望ましい。そこまで生産する余裕がなければ、とりあえずグフかドムだけはそろえておくこと。敵MSの反撃に対するオトリに使う、ドップなどの安価なユニットも忘れずに投入しておこう。

完全制圧アドバイス

ハワイに進入したら、戦略ラインに沿って進みつつ基地を制圧していこう。基本的に敵勢力は、海の拠点に孤立している潜水艦→孤島の拠点にいる地上戦用ユニット→接近すると迎撃してくる航空ユニットといった組しやすいものから順にたおしていこう。孤立したユニットをたおし、日本、インドネシア、太平洋からの援軍を防ぐことに成功したら、いよいよ中央の島に陣取る戦力の掃討にとりかかる。敵MSはユニット数の少ない部隊から優先して攻撃し、確実に数を減らしていくようにしよう。なお、連邦軍のRXシリーズはコアファイターを搭載しているものがほとんど。MSを破壊してもコアファイターが残ってしまうのだ。コアファイターは1機に対してドップ3機もあれば破壊できるので、MSの戦力を割くのはやめておこう。ちなみに、機体名の右に【リ】と表示されているRXシリーズにはコアファイターは搭載されていない。



←日本、太平洋、インドネシアから進入してくる敵ユニットは、中央の島の戦力に合流しないうちに撃破してしまおう。



➡大破させたRX～ーズからとびだしたコアファイターはなぜか無傷。最後のあがきのようなもので、戦力として大したことはない。

北京攻略作戦

目標ターン
35ターン

作戦提案条件

●特別エリア『キリマンジャロ』占領

必要経費	5000
作戦開除条件	なし

作戦概要

太平洋のハワイを落としたことで、次の侵攻目標となるのはアジア地域の北京。第3次までの降下作戦でオデッサ・キャルフォルニア・キリマンジャロと3つの鉱山を落として資源が確保できているため、経済の発展しているアジア地域を抑え、資金の確保を得ることが目的だ。アジアを制圧することでマドラスやトリントンに対しても有利に展開できることが予想される。

戦略　連邦のMSも本格化 MSの開発を急ぐ

30ターンを過ぎたあたりになると、連邦の配備するモビルスーツもプロトタイプガンダムや陸戦ガンダムといった名前にガンダムとつくものが目立ってくる。数こそまだ少ないものの、その性能はやはり段違い。今後もジムの開発が進んでくるとグフレベルでは厳しい戦いとなってくる。MSの技術レベルを優先して上げていき、ドムへとつながる開発プランを開発、追加予算を投入して早期に次期主力となるドムを生産ラインに乗せるようにしよう。

軍事　ユーラシアの制圧を目指し マドラスを封じる

北京に侵攻するには、まずユーラシアを完全に制圧しておきたい。北京への侵入はロシア1と中国からなので、中国を抑えたらインドシナへ、ロシア1を落としたらカムチャッカへとそれぞれ小部隊でもいいので侵攻させ、連邦側から攻めこまれるのを防ぐようにしよう。また、マドラスからの進軍を封じるため常にマドラスの部隊数をチェックしておき、同じくらいの部隊数をインドに置いてプレッシャーをかけておくようにしたほうがいいだろう。

戦闘　間接攻撃してくるMSには こちらも間接攻撃で対抗

ガンタンク、ガンキャノンだけではなく、この時期になると陸戦ガンダムや陸戦ジム、ジムキャノンといった兵器が連邦に登場して中間距離の戦闘はジオンにとって苦しいものとなる。運動性や耐久力に劣るマゼラアタックやトダイでは勝ち目は無い。そこで重要になってくるのがザクII型のC装備やザクキャノンといった間接攻撃の可能な兵器だ。できるだけ反撃できない状況を作らないように進軍するのが望ましい。アッザムも間接攻撃が可能だ。

作戦遂行までの流れ

①ユーラシアの制圧を進める

地盤固めとしてのユーラシア制圧は絶対条件。挟み撃ちにならないよう、ロシア方面は制圧しておく。

②移動に長けたユニットを用意

北京はもとより、周辺エリアも山岳と砂漠がメインの地形。ドダイ+ザクJや搭載可能ユニットを準備する。

③間に合えばハワイから日本を制圧

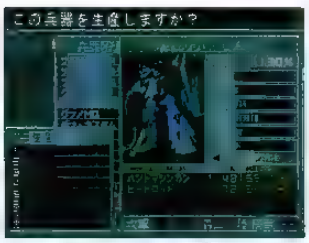
ハワイを制圧した後、間に合えば日本を制圧して海路のルートを確保しよう。潜水艦に対する保険となる。

④部隊を中国とロシア-1に配備

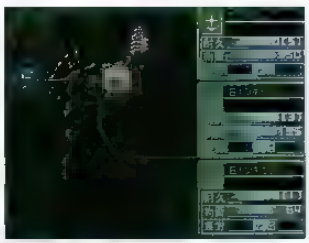
敵部隊数によるが、20を超えるようだと2方向からの侵攻が無難。部隊構成は偏らないようにしよう。



←インド、インドシナあたりは交戦中でも構わないが、ユニット数制限も考え、ユーラシアは完全に制圧する。



↑メインはザクII型でも、パイロットはク上に乗せたいところ。ドムが控えているので量産の必要はない。



←日本は土地が狭く、戦闘で耐久力を失いやすい。少数精鋭の部隊を潜水艦でハワイ方面から侵攻させよう。

EARTH SIDE



対象攻略エリア

北　京

連邦においても、その経済力の高さから重要エリアとされている北京は北方、西方を山脈に守られ、東には海と言う守りやすい地形が特徴だ。南方は攻めやすいだけ守りも堅く、攻めるならどうしても山側からとなる。もし海を制することができれば、制圧の難易度は下がるだろう。

AREA：PEKING

DATA

全基地数：8

地上：7
海上：1

侵入可能ポイント　3　（中国・ロシア1　日本）



予想される敵部隊

基本兵器では、今までと同じように車両ユニットは61式戦車とホバートラック。航空ユニットはセイバーフィッシュとデプロッグ、ドン・エスカルゴがいるだろう。MSはガンタンクとガンキャノンに加えて、量産型ガンタンクが加わってくる。

有効な部隊例

航空ユニットはドップとドダイ。MSはザクⅡJ型とグフBをメイン部隊にして、ファットアンクルなどの搭載可能ユニットで運ぶ。海上ルートを使うなら、ゴッグとユーコンがよいだろう。搭載ユニットに余裕があるならマゼラアタックなどの間接攻撃できるユニットもあると便利。開発が終わっていれば、アッザムも適している。

完全制圧アドバイス

主に敵部隊が集中するのが中央の3つ基地が三角形を描いている部分。3つもの基地が狭い場所に近距離にあるため、基地にいるユニットには攻撃したところで回復されてしまう。狙うならば、基地にいないユニットか、基地を2つ制圧した状態でないと意味が無い。まずは敵の戦闘機系をドップやドダイでおびき寄せ部隊数を減らし、敵MS部隊を基地の周りにいさせるようにしよう。その後は、搭載可能ユニットや高速移動の可能なドダイ+ザクJなどを使って接近して攻撃をしかける。主な敵MSは間接攻撃を得意とするものと思われるので、搭載可能ユニットを接近させる時は慎重に行なおう。なお、北京においては戦略ラインは重視しなくてもよい。敵の集中する部分につながるラインが1本で、無理にラインにしたがっても遠回りになってしまう。攻める時は山を越えてまっすぐに中央の三角基地へ向かおう。この場合、日本を落としていれば潜水艦で接近するのが最も安全。潜水艦の対地射撃で戦車などを減らし、MSを安全に、間接攻撃を受けずに攻撃させることが可能だ。



←山はできれば搭載可能ユニットで越えよう　MSで歩くときは狙い撃ちされないように必ず前に囮となるユニットを用意しておきたい



➡一角基地地帯では、どれかひとつにユニットが集まる　基地を制圧できれば回復が期待できるので　まずは耐久力の高いユニットで基地を制圧していこう

制圧後の展開

ハワイ近郊

北京攻略のフォローに日本を優先 水陸両用MSが揃ったら太平洋へ

キャノフォルニアから進軍してきたとき、もしユーラシアからまだ日本を攻めていなかったら先に日本を狙おう。北京攻略作戦がこれから、という場合は潜水艦による侵攻を行なうために役立つはずだ。その後はハワイでズゴックなどの水陸両用MSを生産して、数が揃ったら潜水艦と共に太平洋へ進もう。

連邦パートアドバイス

ハワイを制圧した直後に注意すべきはジャブロー近辺、特にメキシコ。この時期は連邦でも新兵器の開発が多くサンプルがジャブローに多く配備される。ハワイ攻略のために北米のユニットが少ないときに、突然南米1の部隊数が増えてメキシコに侵攻されることもある。部隊数は常にチェックしておこう。太平洋の敵部隊は航空機も多いと予想されるので対抗兵器の準備も忘れずに。

ジオンパートアドバイス

日本は狭い土地にMSなどが並んでいるため、大部隊による1対多数の攻撃をしかけることができない。潜水艦に高性能ユニットを搭載して攻めこもう。太平洋は意外と陸地が広く、敵の陸上MSが配備されていることが多い。水陸両用、または水陸両用と陸上MS部隊で進行すると対応しやすい。

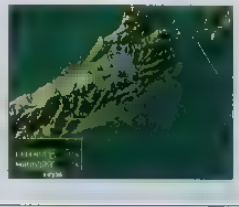


❶ 日本 20~30ターン
❷ 太平洋 30~40ターン

要注意エリア

●太平洋

ワールドマップでは海がメインのようだが、実際は半分のスペースがニュージーランドというマップになっている。かならず陸上戦の強いMSを用意して侵攻しよう。



東南アジア近郊

トリントン攻略に備え南下 陸上と海上のバランス良い部隊で

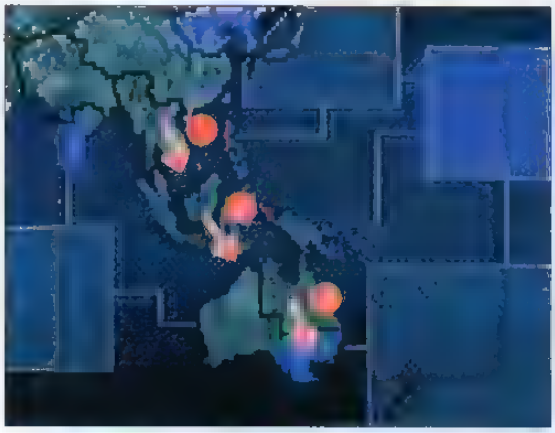
マドラス攻略部隊とは別に、その次のトリントンを見越して東南アジアを攻め落としておく。理想はマドラス攻略までにオーストラリア1を落としたい。東南アジア共通の特徴として陸上と海上が半分ずつというエリアマップが多いというのが挙げられる。日本経由でハワイからの海洋戦力を補強しておくと攻めやすい。

連邦パートアドバイス

基本ルートは中国からインドシナ→インドネシア→オーストラリア-1というルート。また日本を制圧してない場合は、先に日本を攻める。どのエリアも陸上と海上が入り組んだ地形なので、潜水艦と水陸両用MSは必須。必ず1部隊は編成に組みこみたい。また、同じ理由で陸上MSは搭載可能ユニットに搭載していないと、侵攻できないことが多い。

ジオンパートアドバイス

陸上の敵ユニット、特にMSや戦車は潜水艦の対地ミサイルやトダイの間接爆撃が効果的。敵も地形によって自由に移動できないので一方的に攻撃することも可能。トダイ+ザクIIも活躍できる。ただし、ガンタンク、ガンキャノン、陸戦ガンダムなどは対空・間接攻撃が可能なので、敵影を確認、索敵してから、強力なMSにだけ陸上戦を挑もう。

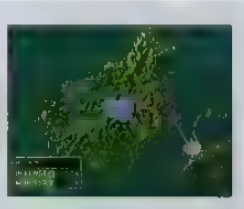


❶ インドシナ 35~38ターン　❷ インドネシア38~42ターン
❸ オーストラリア-1 42~45ターン

要注意エリア

●インドネシア

インドネシアは中央の島に敵が集中しやすい。この島は山もありMSには移動も厳しいのでしっかり戦略ラインを封じて搭載ユニットによる移動を駆使して攻めよう。



制圧後の展開

大西洋近郊

部隊数は案外水増し 戦闘機と水陸両用MSで挟み撃て

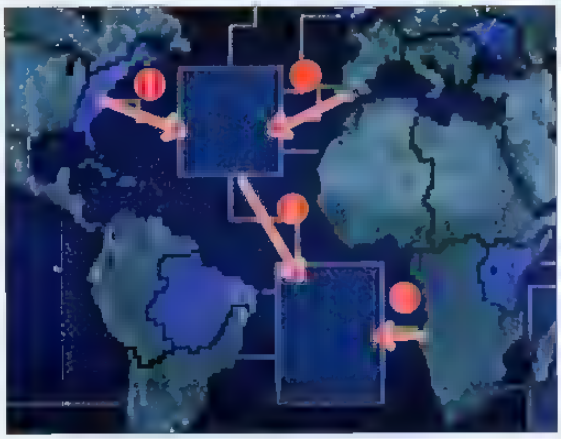
大西洋のエリア2つは、陸上が無い純粋な海洋エリア。攻める部隊は、水陸両用MSがない限りは、戦闘機に重点を置いて組もう。

[illegible]パートアドバイス

大西洋はベルファストとジャブローの海路侵入を封じる地域。大西洋-1はニューヤークの部隊を、大西洋-2はキリマンジャロの部隊を中心に送ろう。

[illegible]パートアドバイス

海上の戦闘では、爆撃機には戦闘機、戦闘機や潜水艦にはMSで攻撃するのが基本。ZOCも含めて戦路ラインを維持しつつ、戦闘機前線の部隊展開が基本の攻め方だ。



❶ 大西洋1　35~40ターン
❷ 大西洋2　40~45ターン

イベント解説

中盤はフラナガン機関に代表されるニュータイプ関連のイベントが大きいウェイト占めるEXAMは好みでイベント選択をするといいだろう。なおジャブロー攻略用MSのイベントは速攻クリア以外では実行のメリットは薄い。間違えないように注意。

ジャブロー攻略用MS開発提案

作戦提案条件　アッガイの開発が終了し、特別エリアが９以上

必要資金 3000

シャブローの強力な対空防御網を避け、水中と地中から侵入できるMSを開発する。この作戦を実行してしまうと、この作戦で開発できるアッグ、ジュアッグ、アッグガイ、ゾゴック以外でのジャブロー侵攻ができなくなってしまうので、通常のMSで攻略しようと思っているなら実行してはいけない。ただし、ジャブローに侵攻してから実行することは可能。

ソーラーレイ開発提案

作戦提案条件　基礎技術レベルが10以上で『連邦艦隊集結報告』未発生

必要資金 3000

コロニーを改造した巨大なレーザー兵器を開発する。開発すると、連邦艦隊がサイド1宙域に集結した際、強力な一撃で戦力を激減させることができる。だが、発射線上にデギン公王がいるというアクシデントも。目標の変更をするかどうかは、キミの判断次第。もしデギン公王の身になにかあれば、キシリアが黙ってはいないだろうが　。



⬅デギン公王が無事な場合、連邦のレビル将軍との会見が成功、和平交渉が成立し、軍の士気は、一気に下がるだろう。



⬅グレート・デギンが流むとキシリアの逆鱗に触れることとなる。事前に対策を立てておかなければ、史実と同じ結果に　。

フラナガン機関設立提案

作戦提案条件　基礎技術レベルが8以上でキシリアが使用可能

必要資金 5000

EXAM研究提案

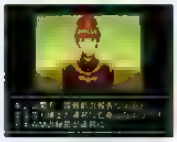
作戦提案条件　フラナガン機関があり、基礎技術レベルが12以上でイフリート開発終了

必要資金 3000

フラナガン機関を設立すると、ＮＴ兵士が登場し始め、ＮＴ用の兵器開発が可能に。EXAMはＮＴに近い動きを実現するシステム研究。研究用ＮＴを送ると専用のMSが開発できるのだが、直後に提案者が亡命。彼を追うかどうかによって、今後の両軍のMS開発に変化が起きるため、選択肢は慎重に選ぶ必要がある。



⬅ＮＴの兵士と専用兵器によって戦況が有利に働くはず　戦線投入するたびに　新たなＮＴが登場する。



⬅博士を亡命したまま放っておくと、連邦で強力なＥＸＡＭ対応ＭＳが開発される。

マドラス攻略作戦

目標ターン
40ターン

作戦提案条件

●特別エリア「北京」または「オデッサ」を占領したとき、もう片方を占領している

必要資金	5000
作戦開始条件	なし

作戦概要

ユーラシアのオデッサと北京を落としたことで、インド東部のマドラスを孤立させ、進路を確保することが可能となった。キリマンジャロ制圧によって海路も確保できれば、マドラスは格好の占領目標だ。マドラスを制圧し、インド洋近海を得ることでユーラシア大陸の防衛を強化すれば、オーストラリアのトリントン占領も順調に進められることは間違い無い。

戦略　研究的な作戦を進め戦力補強に努める

技術レベルの上がり方によっては、30ターンを過ぎたあたりから研究タイプの作戦が提案されてくる。MSの開発提案であったり、ニュータイプの研究提案であるが、ジャブロー攻略用MS以外は積極的に資金を投入してよいだろう。また、木馬に対してランバ・ラル隊を派遣するならばドムの開発を急ぐといい。ドムの補給が間に合えば、ランバ・ラル隊はホワイトベース部隊を倒すことに成功する。戦力補強にもなり一石二鳥の選択だ。

軍事　ドムやリックドムの生産を強化してパイロット配属

ドムが開発終了したら、無理が無い程度に量産し、順次パイロットを乗せ替えていこう。もともと耐久力の高いユニットなので、パイロットを乗せることでより被撃墜率が低くなるはず。グフカスタムやグフ飛行試験型のサンプルも強力なユニットなのでパイロットを乗せるのがオススメだ。各地にパイロットが散っている状態ではヒマになってしまっているパイロット・ユニットも出てしまいがち。使い忘れのパイロットが居ないように注意しよう。

戦闘　インド洋では陸上MSの用意も忘れずに

マドラスを制圧する上で重要なのがインド洋の制圧。もちろんインド側からだけでも制圧は可能だが、インド洋から部隊を送ることで制圧はとても楽になる。そのインド洋を制圧するときには必ず水陸両用、できれば陸上MSを用意して臨みたい。ワールドマップとは違い、エリアマップではマダガスカル島…つまり陸地が半分を占めているのだ。敵ユニットも潜水艦はもちろん陸上MSが配備されていることが多い。

作戦遂行までの流れ

①潜水艦・水陸両用MSの準備

事前にキリマンジャロでユーコンまたはマッドアングラーと共にゴッグ・ズゴックなどを生産して準備。

②インド洋の制圧

部隊がロールアウトしたらキリマンジャロ近辺に展開していたザクなどと一緒にインド洋制圧へ乗り出す。

③北京近郊の部隊をインドに集結

北京制圧などで集めたアジアの部隊を陸上ではインドに集結。搭載可能ユニットに搭載した状態で移動する。

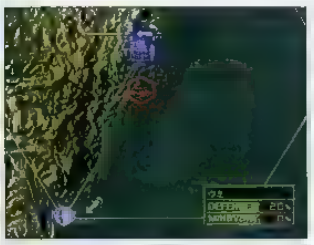
④オーストラリア2への牽制

インド洋から安全にマドラスへ攻めるために、少数部隊をオーストラリアへ侵攻させてしまおう。



←マドラスでは対空射撃の強いMSがいると予想されるので、輸送用の搭載可能ユニットは必ず潜水艦にしよう。





↑インド洋ではマダガスカル島の東中央部に部隊が集まる。水陸両用MSを護衛に、潜水艦で近づくといい。

←オーストラリア2には航空部隊だけでもいい　後ろから挟み撃ちにならないように足止めをしておくのが重要。

EARTH SIDE



対象攻略エリア

マドラス

マドラスはインドの東に位置する山岳基地。周囲は険しい山岳地帯で、北京に負けない自然の城塞だ。しかし、マドラスはインド洋に面した海洋拠点であるがために、海からの攻撃には無防備な面が目立つ。攻略にあたっては、陸地と海からの挟み撃ちによる作戦が有効になるだろう。

AREA: MADRAS

DATA

全基地数：8

地上：7
海上：1

侵入可能ポイント　2　　イント　イントポ



予想される敵部隊

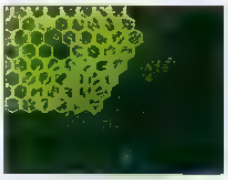
基本兵器としては、61式戦車・ホバートラック・デブロッグ・Sフィッシュが考えられる。敵の開発レベルにもよるが、MSは、ガンキャノン・量産型ガンタンク・ガンキャノン・陸戦ガンダムだろう。また、コアブースター、Gファイターが登場してくる場合もある。

理想的な部隊例

航空ユニットは、ドップとドタイ。MS輸送用には、ファットアンクル・ガウを使おう。海上の基地を制圧するために、ユーコンを投入しておくと便利。陸上戦用MSはザクIIJ型（B装備・C装備）、グフB型、ドムで固める。ゴッグやズゴックなどの水陸両用のMSがあるとなお良いだろう。

完全制圧アドバイス

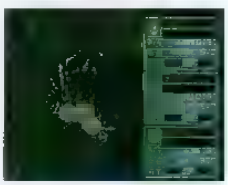
侵入経路は2か所ながら、円を描くような形でマップ全体に戦略ラインが延びるマップ。敵部隊が集中するのが、中央東にある、2つの基地が1ヘクスの間を空けて並んでいる部分。しかし、状態によるがユニットは多い場合30部隊を超える数がいると思われるので、ユニットが集中することなく近いインド側に向かって進攻してくるときもあるので油断は禁物。部隊数は多くても、やはり航空部隊や戦車は居るので、まず足の速い航空部隊を片付けるのが先決。下手には集中個所に近づかず、侵入ポイント近くでザクIIJ型のC装備やマゼラアタック（マゼラトップでも可）などで対空射撃を行なおう。それと平行して、インド洋からの潜水艦は集中場所に接近し対地爆撃を行なう。運動性の低い戦車を狙うと共に、大まかな部隊を索敵するのが目的。もしドン・エスカルゴなどに反撃を受けたら、1つだけ海上基地があるので回復に退こう。細かい部隊が減ったら、インドからの搭載ユニットと潜水艦からのMS部隊を展開して攻撃。間接攻撃ユニットには潜水艦からの部隊をあてよう。



⬆LJ岳地形が多く、戦略ラインの移動力2倍も期待できないので、搭載艦船やドダイが必要



⬆ガンキャノンなどの間接攻撃で一方的に攻撃されないようにザクIIJ型はC装備にしておこう。



⬅基地に集まっている連中には潜水艦の対地射撃が効果的。

トリントン攻略作戦

目標ターン
40～45ターン

作戦提案条件

必要経費 5000
作戦削除条件 なし

●特別エリア「ハワイ」を占領
●特別エリア「マドラス」を占領

作戦概要

オーストラリア大陸南西部に位置する連邦軍重要拠点「トリントン」。これまで海という広大な砦に守られるトリントンへの進行は、補給、補給経路を持たないジオンには不可能と思われてきた。が、ハワイ、マドラス、このふたつの連邦軍重要拠点を制圧することで、太平洋ならびインド洋上の海路を確保、トリントンへの進行が可能になった。

戦略 ドダイ+グフB型（ザクⅡJ型）を大量生産しよう

原作ではおなじみの組み合わせユニット、ドダイ+グフB型。地形を気にせずに移動でき、高い火力と耐久力を持っている便利なユニットなので、ぜひ作っておきたい。トリントンの敵ユニット初期配置は山岳や海に囲まれている場所なので、素早い決着を求めるなら必須ユニットといえるだろう。

開発や生産が間に合わないときは、グフB型の代わりにザクⅡJ型でもかまわない。この組み合わせは、この後のベルファスト攻略でも役立つのだ。

軍事 オーストラリア-1と太平洋にユニットを移動

トリントンへの進入は上記の2か所から行うといいだろう。オーストラリア-1にグフB型やザクⅡJ型など主力モビルスーツ部隊を、太平洋側にはズゴックやマッドアングラー、ドップを用意するといいだろう。

オーストラリア-1からの進入は、敵ユニットの位置と近いところに自軍ユニットが配置されるため、必ずドップやマゼラトップなどの囮ユニットを用意しておこう。ちなみにユニット生産はハワイやマドラスがベストだ。

戦闘 豊富な航空ユニットを先に潰してしまおう

連邦軍は航空ユニットが量、質ともに豊富なので、まずはこの部隊から倒していこう。TINコッドやコアブースターは地上、もしくは水中からMSで、ドン・エスカルゴはドップやドダイ+MSで、　といった相性を忘れずに攻撃すれば特に問題はない。

陸上のほうは、ドップやマゼラトップを囮にしてモビルスーツから各個撃破していこう。陸戦ガンダム・Cとガンタンクはドダイやドダイ+MSの隣接攻撃に反撃できない。

作戦遂行までの流れ

①太平洋、オーストラリアの制圧

トリントン基地への進入は、オーストラリア-1、オーストラリア-2、太平洋の3か所を制圧していることが前提となる。まだ制圧してない地域がある場合は、ハワイ、キリマンジャロ、マドラスからオーストラリア大陸に部隊を送り込んで周辺地域の制圧を済ませておこう。周辺制圧に使った部隊は、トリントン制圧部隊やベルファスト&ジャブロー周辺に送るといい。



↑開発



↑第1部

②戦力に合わせた進入方法を選ぼう

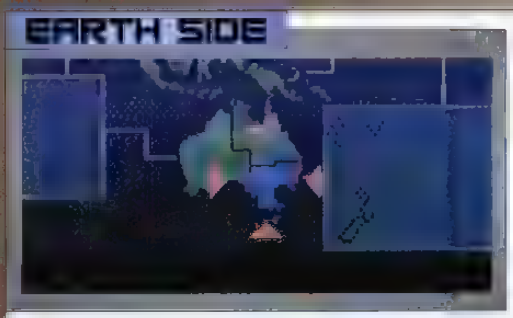
敵の戦力に見合った部隊を送り込める場合は、オーストラリア-1と太平洋から同時に進入するといい。
少数部隊しか送り込めない場合は、オーストラリア-2からのみ進入して待ちに徹すること。移動力のある航空ユニットを先に撃破してから、じっくりと陸上部隊を倒していこう。そして、最後に残った潜水艦などの海中ユニットを破壊していくといいだろう。



↑ドダイ



↑安上がりな



対象攻略エリア

トリントン

山岳や海が地形の大部分を占めるため、陸戦ユニットはファットアンクルやガウ、マッドアングラー、ユーコンといった艦船ユニットに搭載して運ぶのがベスト。敵初期配置が山岳と海に囲まれた場所なので、陸上と航空&水中ユニットを簡単に引き離すことができる。

AREA: TRINTON

DATA

全基地数：8

地上：6
海上：2



予想される敵部隊

MSはガンタンクシリーズが中心。ターンの進み具合によっては、ガンダムや陸戦ガンダム、ガンキャノン・A、ジムシリーズ（水中用のアクアジムも含む）なども登場する。航空ユニットはTINコッド、S・フィッシュなど基本的なものから、コアブースター、ドン・エスカルゴ、デッシュといった強力なものからおなじみのものまでさまざま。艦船ユニットは海に面した部分にM型潜水艦が多数登場する。

有効な部隊例

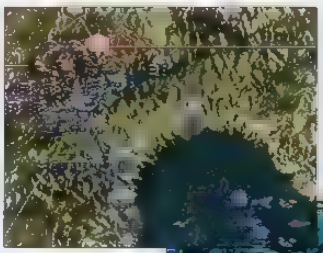
こちらが用意するユニットとしては、ドダイ+MSをメインにドムを数ユニット。ドムは資金と相談して決めよう。水中戦の要としてズゴックも用意したい。無理なら、ドダイ+MSで時間をかけて倒そう。航空ユニットはドップ。とにかく大量に生産しよう。戦闘に囮に活躍してくれるぞ。囮にはマゼラトップやマゼラベースでもOK。最後に艦船だが、ファットアンクルやユーコン、マッドアングラーを用意しよう。

完全制圧アドバイス

敵ユニットの初期配置は山岳なので、敵の陸上ユニットは歩みが遅い。そのため全基地制圧によるエリア制圧は難しいだろう。全敵ユニット破壊によるエリア制圧を目標に戦いに挑もう。

進入は2回に分けて行う。1回目に太平洋とオーストラリア-2から進入して、敵航空ユニットを太平洋側に引き付けよう。オーストラリア-2からの部隊をマップ下へ逃がすように移動させておけば、最悪の場合、太平洋からの部隊は退却させてもかまわない。そして次のターンでオーストラリア-1から主力部隊を突入すれば、オーストラリア-1部隊は敵に囲まれずに敵陸上ユニットへ近づけるのだ。太平洋側の部隊が退却している場合は、オーストラリア-1部隊と同時に再突入しよう。

ただし、敵を分散させているとはいえ連邦のMSは強力なので、囮を1ユニットずつ敵の射程内に置きながら進軍することを忘れずに。こちらのユニット数が少ない場合でも、オーストラリア-1に一番近い基地を拠点に戦えば、まず負けることはないだろう。



⬅太平洋側から進入させる部隊の戦力を強化すれば、オーストラリア-2からユニットを進入させなくてもよい。太平洋側に1機でも多くの航空ユニットを引き付けよう



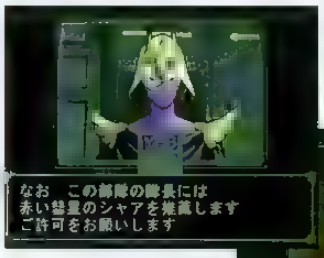
➡M型潜水艦やアッジムを倒すためにはズゴックは必須。これにドダイ+MSの部隊の援護攻撃が加われば、より安全に倒すことができる。

復活のシャア

V作戦を追跡しつつ、ガルマやラル、□連星が木馬に敗北を帰して行くストーリー。俗にいう史実ルートをたどっていくと、マッドアングラー隊が設立されてジャブロー…への進入が可能になる。ここでは、マッドアングラー隊設立からジャブロー攻略作戦までに起こるイベントを紹介、そして攻略していこう。

マッドアングラー隊設立 ～スパイ107号からの報告

黒い三連星全滅から3ターン後に発生するイベント「マッドアングラー隊設立」。ガルマを守れなかったことで評判を落とした赤い彗星の復活の序曲イベントといえる。「スパイ107号からの報告」イベントは、マッドアングラー隊設立でYESを選択した場合、その2ターン後に発生する。連邦の大型戦艦がベルファストに入港した…という報告を、シャアが民間人スパイより入手するイベントだ。



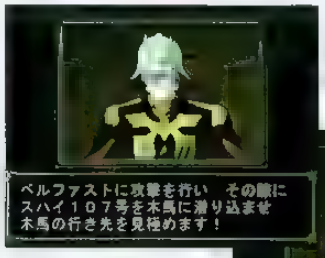
←自分の指揮下に配属したシャアを、マッドアングラー隊の指揮官に推薦するキシリア。シャア…活躍の場を与えたいならYESを選択しよう



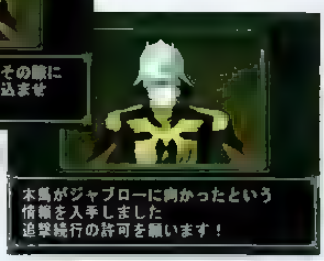
➡先のイベントでYESを選択すると、その2ターン後に発生する「スパイ107号からの報告」だ。ミハルは画面には登場しないのだが…

ベルファスト攻撃～ ジャブローへの進入経路確保

「スパイ107号からの報告」の次のターンに発生する「ベルファスト攻撃」。実際に戦闘はないので、身構えなくても大丈夫。その1ターン後に発生するのが「木馬追撃」。木馬がジャブローに向かったとの報告を受けたシャアが、木馬追撃の許可を願うイベントだ。選択は当然YESだろう。さらに2ターン後に「追撃報告」があり、木馬の目的地がジャブローの宇宙船用ドッグと判明する。



←ミハル…もとい民間人スパイ107を木馬に潜入させるために、ベルファストをゲリラ的に攻撃するようだ。



➡木馬追撃の許可を出すと物語は進行するが、2ターン後に…ン戦死の報告を受けること…。

ジャブロー攻略作戦

必要資金 10000

作戦概要

南アメリカの密林に隠された連邦軍の本拠地・ジャブロー。シャア指揮するマッドアングラー隊の暗躍によって、これまで発見できなかった地下基地への進入経路が明らかになった。この作戦の実行が、地球圏完全制圧への最も近道といえるだろう。

作戦進行までの流れ

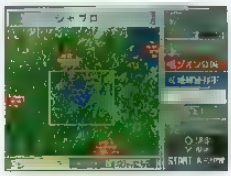
史実に近いルートを進と発生するジャブロー攻略作戦。多くの優秀な仕官を失うことになるが、早期に地球制圧を実現することができる重要なイベントだ。上記ブーンの戦死する「追撃報告」から2ターン後に、シャアより作戦の提案が提出される。

完全制圧アドバイス

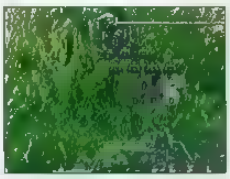
基本的には第2次ブリティッシュ作戦後のジャブロー降下作戦と同じ。P-ジャブロー、南米-1、南米-2、大西洋-2の4ヵ所から同時に最大戦力を突入すればいいだろう。P-ジャブローより降下した部隊は敵初期配置に近いので、HLVを囮にしつつ敵の数を減らすことに努めよう。大西洋-2から進入した部隊は、敵潜水艦の目の前に配置されるので、部隊にズゴックを大量に用意しておいて戦闘開始後すぐに撃沈するように。

主力部隊は南米-2より進入。P-ジャブロー部隊（主にHLV）を囮にして、主力部隊は敵部隊のいるマップ中央より少し下の位置、南米-1部隊と合流して敵を迎撃していくのだ。敵数が少なくなるまではこちらから攻め込んではいけない。戦略ルートや基地のないところでの戦いになるので、補給＆回復用に艦船を用意することを忘れずに。とにかく総力戦なので、ルナツーやベルファスト周辺部隊以外はすべて投入して戦おう。

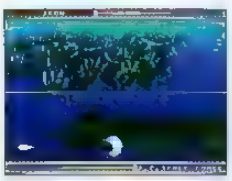
ジャブローへの進入ルートを発見した功労者、シャアもズゴックに乗って参戦してくれる。ちなみにアッガイとゾックのオマケもついてくる。



➡大西洋-2より進入する部隊には、必ず強力な水陸両用MSを加えておこう　とにかく潜水艦を撃沈するのだ



感じ。中央のMS部隊と左上の艦船（潜水艦）は離れて配置されているのだ。



←P-ジャブローからの降下部隊はHLVを囮にしながら少しでも敵を破壊するように。危なくなったら大西洋-2部隊と合流

オデッサ作戦

史実において、シオン軍と連邦軍の力関係を一変させた有名な作戦
史実通りならジオン軍は大敗北を喫するか、キミの選択は!?

オデッサに突然連邦軍が出現

木馬との交戦報告があってから5ターン後に発生する、連邦軍の反撃イベント。もちろんオデッサが自軍エリアになっていないときは発生しないぞ。

出現する敵部隊は、レビル将軍の乗るビッグトレー、フライマンタ×6、61式戦車×9、デプロッグ×3、ジム×3。黒い3連星を派遣していない場合は、ホワイトベース隊も追加される。ちなみにマ・クベをオデッサ防衛の司令官に任命した場合は、敵出現ターンの最後に核攻撃によって敵ユニットの数が半分になる。同時にこちら側も半分になってしまうが…。



←マ・クベを指令に任命するかどうか？核攻撃で敵を半分にしてくれるのはありがたいが

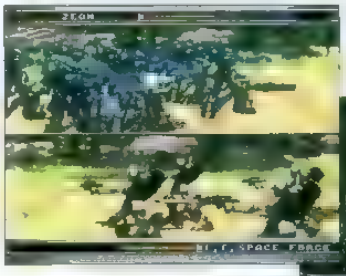


➡マ・クベ任命イベントが発生したターンにロシア3から部隊を送り込むと、早く決着をつけられる。

オデッサ防衛のアドバイス

ホワイトベース隊がいないときは、敵戦力はたいしたことがないので楽勝。敵の出現ターンにロシア-3から部隊を送り込んで、一気にカタをつけよう。ホワイトベース隊がいるときでも、自軍の戦力に自信があれば同じ方法でかまわない。

安全を考えるならヨーロッパ-1から部隊を送りこんで、移動力のある航空ユニットから少しずつ倒していく。航空ユニット破壊後は、MSを搭載したファットアンクルでマップ下部の海を逃げまわる。単独行動をとった敵陸上ユニットから随時破壊していけば、こちらの被害は少なくできる。



←ホワイトベース隊がいないときもジムによる気をつけよう 一斉攻撃で一気にカタをつけるのかベストだ



➡敵出現ターンの戦闘終了時にマ・クベが登場 こちらが全滅していても核は使われるのだ

星一号作戦

オデッサ作戦と並ぶ、連邦軍によるジオン公国軍撃破で有名なソロモンでの激戦。本拠地に至る第二の砦を、守りきることができるか!?

作戦遂行までの流れ

ベルファスト攻略作戦の提案より5ターン後に発生する、オデッサ同様の防衛イベントだ。諜報能力が高ければ事前に情報を入手することも可能。

サイド1に出現した連邦艦隊がソロモンに侵攻するといった内容。敵戦力はサラミスKやマゼランKなどの艦船がメインで、ボールやジムシリーズも10数機出現する。ソーラレイの照準選択があるが、YESのときのほうが敵数は少し多めになっているぞ。ちなみに、NOを選択するとジャブロー攻略作戦とフラナガン機関設立が特別プランから削除されてしまう。



←父 デギンと連邦軍将軍・レビルの和平会見を阻止したいのならば、ソ ラレイ発射はYESだ

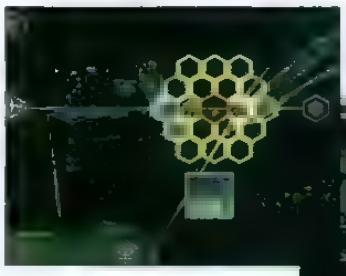


➡リックドム以上のMSを9ユニット チベやグワシンなどの艦船を1～2ユニット用意すればいいだろう

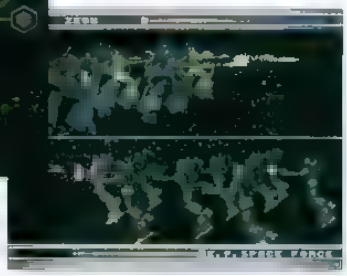
ソロモン防衛のアドバイス

敵が出現するサイド1で待ち受けるのもいいが、敵の出現ターンにソロモンからサイド1に進行すれば、敵と隣接した状態で戦闘を始められる。戦力は、リックドムかゲルググ、もしくはギャンを10部隊ほど用意すればいいだろう。また敵部隊には間接攻撃のできる艦船が多いので、散布可能な艦船も用意しておこう。

戦い方は、ソロモンから進入してすぐの基地を拠点に、敵艦船から撃沈していけばよい。MSは1部隊になったものから確実に破壊していくのがベスト。艦船で援護射撃をしつつ同数以上のMSで攻撃していこう 四のガトルがあれば、戦いはさらに楽になるはず。



←ノスキー粒子の散布は忘れずに行おう 敵からのダメージを少しでも減らすことができるのだ



➡リックドム以上のMSならば同数でも負けることはない できれば艦船による援護射撃も行いたいところ

ベルファスト攻略作戦

目標ターン
50～55ターン

作戦提案条件

必要経費 5000
作戦開始条件 なし

●自軍特別エリア数が12以上
●V作戦追跡終了（アムロの状態が未登場以外のとき）

作戦概要

連邦軍「V作戦」の調査結果によって、強力なMSが敵軍で生産されていることが明らかになった。地上制圧まであと少しというところで、ついに連邦軍の反攻が始まったのだ。ここで敵軍を勢いづかせるわけにはいかない。そこで、地上に残る連邦軍本部「ジャブロー」攻略への足がかりとして、敵重要拠点「ベルファスト」の攻略を実行に移すことになったのである。

戦略：地上の最強部隊を生産、集結させる

ここまでくれば地上制圧まであと一歩。自軍はもちろん、敵・連邦軍も開発が進み、強力なMSを生産している。当然、大部隊と大部隊との戦闘になるため、こちらも十分な戦力を持って攻撃をしかけよう。陸上兵器はドムをメインにドダイ+MS部隊を対航空＆潜水艦用として準備しよう。また、水中戦用にズゴックを用意するのだ。

また、補給＆回復のことも考えて艦船も用意しておきたいところ。ガウを使えば、潜水艦も爆撃できて便利だ。

軍事：大西洋-1とヨーロッパ3に部隊を終結

ベルファストへの進入経路は大西洋1とヨーロッパ-3のふたつ。今回の作戦ではこの両方から大部隊を送り込むので、大西洋-1とヨーロッパ-3に部隊を集結させ、突入準備をするのだ。

兵器の生産はニューヤークとオデッサで行い、随時進入エリアへと送り込むようにしよう。生産するメインユニットは戦略の項に記しているので参考にしてほしい。その他には、ドダイやドップ、艦船など、囮やMS運搬に利用できるものも生産しておこう。

戦闘：航空＆水陸両用MSから破壊していく

ベルファストでは、航空＆水中移動可能兵器と陸上MSとの戦闘を切り離して行える。これは敵陸上MSは島の上にいるので、自軍ユニットが近づかない限りは攻撃してこないのである。

そこで、お構いなしに自軍ユニットへと近づいてくる航空＆水中移動可能兵器から倒していくのだ。このとき役に立つのが、これまでにも紹介したドダイ＋MS。潜水艦や陸上攻撃型の航空機に非常に有効なのだ。艦船なしにベルファストに進入できる点もいい。

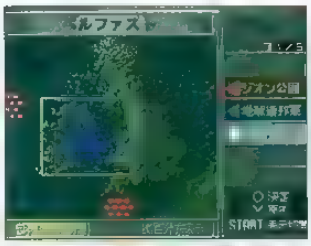
作戦遂行までの流れ

①トリントン攻略部隊を再利用しよう

地上ではジャブローとベルファスト以外の敵特別エリアを制圧しないとベルファストへの進行はできない。特別エリアの制圧順を考えるとトリントンの直後になることが予想されるので、トリントンで使った部隊をそのままベルファスト攻略に参加させるといいだろう。

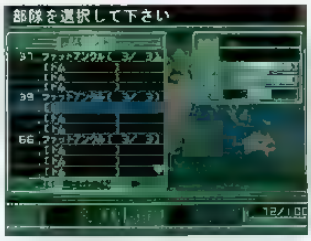
②大西洋-1に少数部隊、ヨーロッパ-3には主力部隊を準備

最初に撃破しておきたいのが航空＆水中移動可能ユニット。ヨーロッパ-3に大部隊を用意して進入に備え、進入後は進入ポイントのすぐ上にある島の南部で待ち構えつつ、敵部隊を殲滅しよう。この戦法を使うことで、大西洋-1から進入したユニットは完全にフリーになる。後は戦略ルート上の基地の制圧をしながら敵との戦闘地点まで移動させよう。スゴック数機とユーコン1機で特に問題はないはずだ。



⬆防御強化「敵」を破ることも


⬆陸上 [illegible] 陸上MSで倒すこともよ。



⬆周りは海なので艦船で陸上兵器を輸送な


⬆水中用 [illegible] 陸上で倒すよう

EARTH SIDE



対象攻略エリア

ベルファスト

海を中心として3つに分かれた陸地があるベルファスト。大西洋側、ヨーロッパ側ともに、陸上兵器が進入するためには艦船や航空ユニットの力を借りなくてはならない。また、海上にも基地があるので、潜水艦や水陸両用MSがなくては制圧ができなくなっている。

AREA: BELFAST



DATA

全基地数：8

地上：7
海上：1

予想される敵部隊

戦争も終盤にきているので、出現する敵ユニットも強力なものばかりが揃っている。ガンダムはノーマルタイプから陸戦タイプ、さらには水中型までもが登場。ガンキャノンとガンタンクに関してもノーマルから量産型までさまざまなタイプが登場するぞ。当然、ジムシリーズも多数配備されている。航空はこれまで登場したものがすべて登場するといってもいい。また、潜水艦はU型、M型ともに登場する

有効な部隊例

まずは対航空機用にドダイ＋MSを大量投入。トリントン攻略部隊のものを流用しよう。ちなみに潜水艦やノーマルガンタンク、陸戦ガンダム・C戦でも有効だ。上陸後のMSとの戦闘用にドムも用意したい。戦闘開始直後の基地制圧やガンダイバーとの戦闘には、ズゴッククラスの水陸両用MS必要だ。もちろん、陸上兵器の移動や回復＆補給に艦船は絶対に欠かせない。おなじみの囮用の航空ユニットも忘れずに

完全制圧アドバイス

ここまできたら下手な小細工は通用しないので、こちらも十分な兵力を投入しなければならないだろう。しかし、戦いを有利に進める方法はいくつかあるので紹介しよう。

前準備として、ヨーロッパ-3や大西洋-1にベルファストの敵ユニットを誘い出して倒しておくこと。これが一番有効な手段だろう。

次にベルファスト戦自体の戦術を少し。初めは島にいる陸上ユニットには手を出さないで、その他の航空＆水中移動可能ユニットから倒してしまうこと。後者のユニットは足が速いので、陸上ユニットと戦うときに周りを囲まれたり、進行を阻まれたりとかなり邪魔な存在となる。これらの撃退には、ドダイ＋MSを有効に活用しよう。

これらが済んだら上陸して、最後に島に取り残された敵MSをじっくりと破壊していけばいい。島への進入は左下からがベスト。スゴック等はドダイと一緒に右上から上陸して、敵MSを挟み撃ちにしていくのがベスト。当然、基地制圧や敵との相性を考えて戦闘しなくてはダメだ。



←航空等との戦闘は中央の島の南部で行うとよい　囮のトップやマゼラトップを1機ずつ移動させて広範囲に展開（通称トップバリア）　て　主力部隊を無傷で移動させよう

➡ 大西洋-1から進んだ部隊は、戦略ルートを伸ばしながら上周りで主力部隊と合流しよう　やっかいな航空部隊さえ倒してしまえば、残りは陸上MSのみ　じっくりと攻略た

終盤戦に向けての各種MS強化イベント

ペズン計画

必要資金 5000

戦いの長期化に伴う戦場の拡大と前線からの要求に対応するために、開発部から提案された局地戦用モビルスーツの開発を開始する。

局地戦用高性能MS部開発計画

さまざまな場所で起こる戦いに対し、従来のMSだけですべての用途を満たすことは不可能になりつつある。そこで提案されたのが、一部分の能力に特化した局地戦用高性能MS開発計画、すなわち「ペズン計画」である。開発終了後に量産化する必要はないため、それぞれ試作機のみで戦線に投入するのがいいだろう。

開発可能なMS名

- ペズン・ドワッジ
- アクト・ザク
- ギガン
- ガッシャ
- ガルバルディα



統合整備計画

必要資金 5000

MSの操縦系を統合することで、兵士達のMS操縦の負担を軽減する。同時に機体設計の見直しによる現行機の能力向上と、生産ライン共有化によるコストダウンの検討も併せて行う。

部隊能力アップと現行機の改良型設計計画

軍はパイロット不足に悩まされていた。高性能なMSを開発しても、それを使いこなせる人間がいないのである。この問題を解決するために、各種操縦系の統合を立案。同時に現行機を改良し、より高性能なMSを開発させるのがこの計画である。第2部への「繋ぎ」の意味でも、重要な計画といえるであろう。

開発可能なMS名

- ザク改
- リックドムⅡ
- ゲルググJ、M
- ハイゴッグ
- ズゴックE



ギャン量産化計画

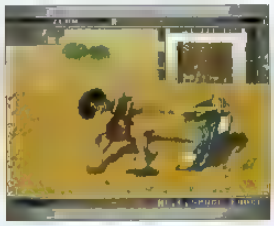
必要資金 5000

【MS-06・ザクⅡ】に代わる次期主力MSとして【MS-15・ギャン】を正式採用する。採用後、量産型及びバリエーション機の設計を開始する。



実弾兵器を装備した格闘戦向けMS

MSの基本設計思想に忠実な「ミノフスキー粒子下での接近戦」に特化したMS、ギャン。史実とは違う選択になるが格闘戦に優れたギャンは、地球上で、特にジャブロー戦でその性能を発揮してくれるだろう。また、宇宙戦ではジッコを一緒にスタックさせて、ビーム撹乱幕を張りつつ、接近戦に持ち込んで戦うというのが一般的な戦法となる。





ゲルググ量産化計画

必要資金 5000

【MS-06・ザクⅡ】に代わる次期主力MSとして【MS-14・ゲルググ】を正式採用する。採用後量産型及びバリエーション機の設計を開始する。



ビーム兵器を搭載した万能型MS

連邦軍に大きく遅れたが、ジオン軍初のビーム兵器搭載型MSとなったゲルググ。宇宙戦、地上戦ともにオールマイティに使えるため、史実でゲルググが採用されたのも納得できる高性能ぶりを見せる。ギャンと比べても、強襲型のゲルググ・M、改良型のリゲルグ、統合整備計画でできるゲルググ・Jなどバリエーションが多彩な点が嬉しい。





ルナ2攻略作戦

目標ターン
55～60ターン

作戦提案条件

必要経費	5000
作戦開始条件	なし

●自国特別エリア数「13」以上

作戦概要

地球侵攻作戦の最終目的である、連邦本部ジャブロー基地攻略。この難攻不落とも呼べる要塞に対し、ギレン親衛隊のエギーユ・デラーズは再びコロニー落とし計画を提案する。作戦にはサイド7コロニーの使用が挙げられたが、連邦軍の宇宙要塞ルナ2がその妨げになっている。サイド7への侵入経路を確保するためにも、目前に迫るルナ2を手中に収めておきたい。

戦略　ザクIIC型核武装追加は生産しなくてもいい

ルナ2攻略作戦を実行すると、サイド3にはアナベル・ガトーと共にザクⅡC型核武装追加が3機配備される。この3機以外にも開発によってザクⅡC型に武装追加できるか、その後ほとんど使用する機会がないことを考えた場合、資金を10000も出して開発するメリットはほとんどない。それよりは、今後控えているジャブロー戦に向けて1機でも強力なMSを開発できるように、基礎、MSを中心に開発レベルを上げておきたいところだ。

軍事　宇宙の全部隊から3つの攻撃部隊を編成する

宇宙での戦いも、このルナ2戦を残すのみ。宇宙にいる全部隊を均等に3つに分け、ルナ2への進入ポイントに配備させよう。その際に、ザクⅡC型核武装追加も3つの進入ポイントそれぞれに配備するといい。宇宙での最終決戦になるだけに、MSは最強クラスのものを大量に用意しておきたい。ザクよりはリックドム、さらにはリックドムⅡやゲルググがあれば確実だ。ララァやシャリア・ブルを乗せたニュータイプ機が間に合えば、より心強い。

戦闘　核を使うメリットとデメリット

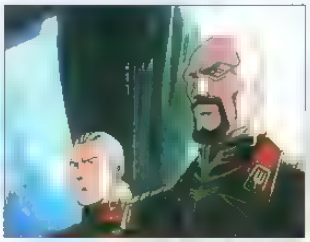
敵部隊をまとめて破壊できる核攻撃。この核攻撃を使うか使わないかで、難易度が大きく変わるのがルナ2戦だ。核による攻撃は南極条約で禁止されているため、使ってしまった場合は中立勢力への信頼度が一気に下がり、外交に影響が出ることを覚悟しておこう。

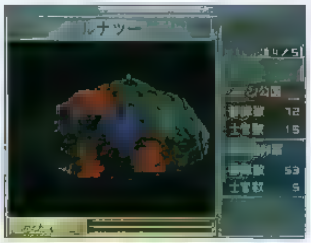
結論から言ってしまえば核を使わずに占拠するのが理想。被害は大きいが決して不可能ではない。その場合は、ザク「に搭乗したガトーを最新のMSに乗り換えさせておくことを忘れずに。

作戦遂行までの流れ

①宇宙-1を利用してルナ2の敵を減らす

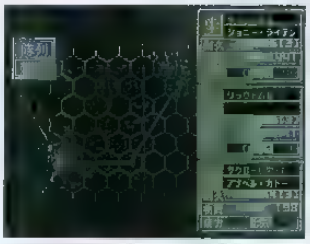
ゲーム序盤から60ターン近く放っておいたままだと、ルナ2の敵は相当な数まで膨れ上がってしまう。ルナ2への進入経路のひとつである宇宙-1を制圧後、全部隊を撤退させると連邦軍が攻め込んでくるので、再び攻め込んで制圧する。制圧後は撤退。普段からこれを繰り返しておけば、ルナ2の敵を減らすことができるうえ、パイロットの経験値稼ぎにもなるぞ。

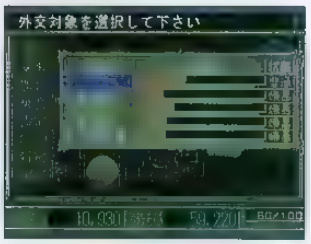




②オデッサ攻略中に周辺地域に進出

軍事の項目でも触れたように、攻略作戦を開始するとサイド3に核武装をしたザクⅡ3機が配備される。このザクⅡをルナ2への進入ポイントである宇宙1、P-アメリカ、宇宙-2へ1機ずつ向かわせよう。3機がルナ2の進入ポイントにたどり着くまでには、3ターンかかる。その間に宇宙にいる全部隊を均等に3つに分けて、3つの侵入ポイントへ向かわせるといい。





⬆核使用後は中立勢力との関係が険悪に

EARTH SIDE



対象攻略エリア

ルナ2

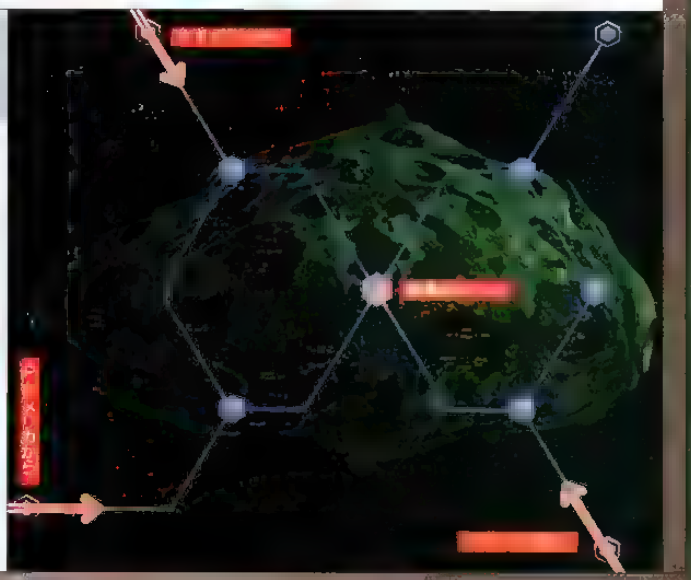
それぞれの進入ポイントから敵部隊の集中している中心部までは、どこから入っても距離はほとんど変わらない。連邦軍にとっては宇宙最後の砦といえる場所だけに数で攻めてくるので、全部隊を投入する覚悟で攻略していこう。いざとなったら核を使うのもひとつの手ではある。

AREA：LUNAR-2

DATA

全基地数：6

宇宙：6



予想される敵部隊

戦いも終盤戦に入っているため、主力となるのはやはりMS。しかも、ガンダムやプロト・ガンダム、ジム・Sカスタムなどの連邦軍最強クラスのMSが配備されているのは確実だ。数が多いという意味では、ジムやジム・Lアーマー、ガンキャノンなどが主力になるだろう。支援機としては、遠距離攻撃が可能なボールや、トリアーエズなどの航宙機がある。ごくまれに、ペガサスなどの戦艦も配備されていることもある。

有効な部隊例

連邦軍のMSに対抗するために、こちらも最強クラスのMSを用意する。ゲルググを量産化した場合はゲルググを主力に、ギャンを量産化した場合はギャンを主力として戦おう。当然、そこに至るまでに試作された機体も全機投入。なお、核装備のザクⅡを使用する場合は、リックドム2機と一緒にスタックさせ、隊列を後列にしておこう。ここでもオトリとして、ガトルをたくさん用意しておけばリスクは減る。

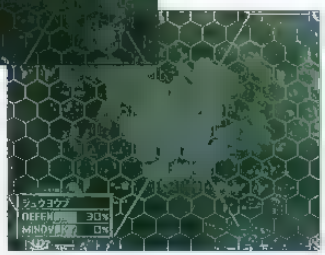
完全制圧アドバイス

敵の数は多いので長期戦の覚悟は必要。3つの進入ポイントから入った部隊は、まずはそれぞれの進入ポイント付近の基地を制圧し、攻撃の拠点を作る。部隊を基地周辺に移動できたら、ガトルなどのオトリとなる航宙ユニット、主力MS、MSの攻撃補助役のMA、最後列に艦船ユニットの順に配置する。敵がこちらの部隊に反応して移動し、ガトルの前に並んだら核使用のチャンス。次のターンで敵が最も固まっている場所に目掛けて砲撃を使おう。敵ユニットがうまい具合に2手に分かれてくれた場合は、それぞれの地点で核を使ってもいい。

核使用、未使用に関係なく、その後は3方向から敵部隊を取り囲むように攻撃しよう。その際に移動力のあるユニットを使って、残りの基地を制圧していくといい。ガトルなどの航宙ユニットが全滅してしまった後は、ドロス、グワジン、ザンジバルなどの耐久力のある艦船ユニットを前面に出しつつ、残存部隊を殲滅していく。艦船ユニットがダメージを受けたら、基地に戻って回復することも忘れないようにしよう。



←核（砲撃）を使用すると　目標地点の周囲1ヘクス分（合計7ヘクス分）の敵全体を攻撃できる。味方がいた場合は、味方にも被害が及ぶことに注意しよう。



➡ガトルは少しでも良くオトリになってもらうため、攻撃は仕掛けない。敵MSに対してはなるべく多くの機体で攻撃しよう。遠距離からの援護攻撃も忘れずに。

ジャブロー攻略作戦

目標ターン
60～99ターン

作戦提案条件

必要経費 15000
作戦削除条件 なし

- 特別エリア「ルナ2」の占領
- 第2次ブリティッシュ作戦実行

作戦概要

地球連邦軍の本拠地、南米ジャブロー。宇宙を完全掌握した今、この要塞を制圧できれば地球圏は完全にジオン公国の支配下に置かれる。そのためには、連邦本部目掛けたコロ　ー落とし計画「第2次ブリティッシュ作戦」を実行させ、対空防衛網が弱まったジャブローへ進入を可能にしなければならない。ここを制圧すれば、戦いはひとつの結末を迎えるであろう。

戦略　99ターンまで開発し続ける

第1部最後の戦いとなるジャブロー戦。ここでは両軍最強のMS同士の戦いが中心となるため、いかに多くのMSを投入できるかが勝負となる。ここまでに生産可能になったドム、またはギャン、ゲルググ、ズゴックなどを惜しまず生産してラストバトルに挑もう。
そのまま制圧してもいいが、少しでも第2部を有利に進めたい人は、わざと敵を残して開発を99ターンまで続けるといい。できあがった試作機の威力はジャブローで試すといいだろう

軍事　最終決戦に戦力のすべてを注ぎ込む

ここにたどり着くまでに、宇宙も含めてジャブロー以外の地域はすべて制圧済みであるはず。コロニーの落着によってユニットは減っているとはいえ、連邦軍は最強のMSに名だたるパイロットが搭乗して迎え撃ってくる。もはや戦場はジャブローを残すのみなので、こちらも宇宙に配属されたパイロットたちを解任してでも、戦力のすべてジャブローに注ぎ込もう。サイド3で試作機がロールアウトしたら、すぐに北米の2つの基地で生産を始めるといい。

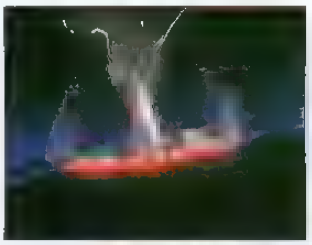
戦闘　地上でも飛行できる艦船ユニットが便利

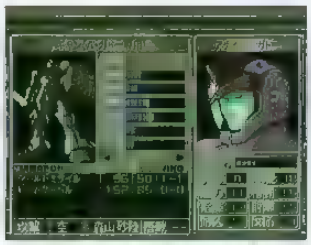
遠方からの攻撃や策敵が可能で、なおかつMSを大量に搭載できる艦船ユニット、ザンジバルや場合によってはホワイトベースがあれば戦いはかなり有利になる。ガウだとMSは3機までしか搭載できず、また集中攻撃を受けた際に破壊されやすい。その点ザンジバルならMSを6機搭載できるし、攻撃力、耐久力の面でも信頼できる。ジャブローの地形は移動に苦労するので、敵近辺まで安全にMSを運べるユニットがあれば戦いやすくなるだろう。

作戦遂行までの流れ

①第2次ブリティッシュ作戦の発動

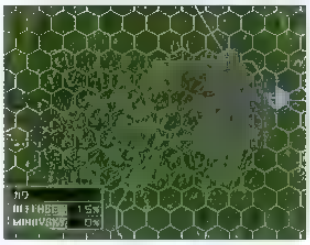
ルナ2制圧の真の目的は、サイド7のコロニー「グリーンノア」の奪取とジャブローへのコロニー落としにあった。これが「第2次ブリティッシュ作戦」の全貌である。作戦を発動すると、コロニーの落着によってジャブローの戦力は50%に低下する。ここでさらに10000の資金を投入することで、最後の戦い「ジャブロー降下作戦」を実行できるようになるのだ。

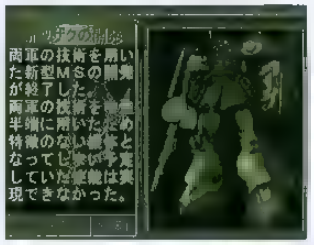




②目的に応じて3つの部隊を編成する

ジャブローへの進入ポイントは全部で3か所。大西洋-2からのポイントには潜水艦が待ち受けているので、ズゴックやグラブロを搭載したマッドアングラーで進入しよう。基地に最も近い南米-1からのポイントは川が行く手を阻むので、ザンジバルを中心にMSを搭載したガウなどで進入すること。残った部隊は南米-2から侵入し、少しずつ進軍していくことになる。





EARTH SIDE



対象攻略エリア

ジャブロー

基地は中心部に集中しているため、進軍ルート上での補給は望めない。それだけでなく、基地周辺に流れる川がMSの進軍の妨げになっているため、地形的に見ても攻めづらく守りに優れた場所といえるだろう。MSを搭載できる艦船ユニットなしには、戦いの長期化は確実だ。

AREA：JABURO

DATA

全基地数：8
ジャブロー：1
地上：7



予想される敵部隊

基本的にはガンダム系、ジム系のMSが中心。ジャブローという土地柄か陸上でも水中用MSで攻めてくる場合もある。それ以外のものにはコアブースター、Gファイターを筆頭に各種航空ユニット、61式戦車、ホバートラックがMSをサポートする形で配備。大西洋2側の侵入ポイントにはU型、M型潜水艦も5隻以上いる。ガンダム系のMSはターン数によって変化し、最終的にはFAアレックスまで登場する。

有効な部隊例

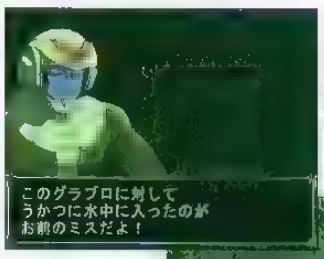
大西洋側のポイントからは、ズゴック、グラブロを搭載したマッドアングラーで進入。南米-1のポイントからはザンジバルやガウに主力MS部隊を搭載して進入しよう。最低でもグフやドム、可能であればギャンやゲルググがあるといい。もちろんオトリとなる航空ユニットも多数準備しておくこと。残りの地上部隊はすべて南米-2のポイントから潜入。アプサラス、ライノサラスなどMAを投入して様子見もいい。

完全制圧アドバイス

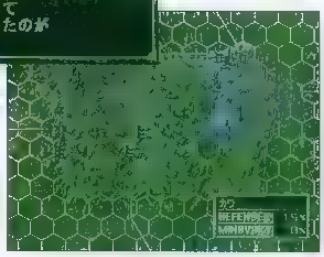
最後の戦いとは言っても、コロニー落としによって連邦軍のユニットの数はルナ2の戦いよりも少ないため、最初は拍子抜けするかもしれない。とはいえ油断は禁物。数は少ないが、ガンダム系をはじめとして、ひとつひとつのユニットはどれも強力なものばかりだからだ。1機ずつでかまわないので、航空ユニットを広範囲に展開させて戦おう。

進軍ルートには基地は少ないので、補給は望めない。ザンジバルやダブデなどの耐久力のある艦船ユニットを補給基地代わりにしながら、なるべく少ない被害で倒すようにしたい。ガウは前面には出さず、移動できる補給ポイント、制圧した基地までの移動手段として使おう。

敵が少なくなったら、敵を無視して99ターンを待ちつつ開発を続けてもいいが、一度全部隊を退却させて数ターン待った後に再び進入するという戦法もいい。戦場がジャブローしかない今、復活した部隊相手にパイロットの経験値稼ぎができるうえ、最新MSやアプサラス、ライノサラスなどの試作機の威力を試す絶好の場所でもあるからだ。



←極端な話、大西洋側の侵入ポイントはグラブロとズゴック数機さえあれば、問題なく敵潜水艦を沈めることができる。グラブロにはゾーンを搭乗させよ



➡南米-1のポイントは、陸上兵器では　て先進めなくなる。ザンジバル級（ホワイトベース含む）の戦艦2隻に最新MS12機を搭載して戦うのが理想的だ。

完全勝利前にやっておきたいイベント

ジャブロー制圧をわざと延ばして、すべてのイベントを制覇してから第2部に望もう。

アプサラス開発計画

必要資金 3000

発生条件

●MA技術レベルが「10」以上

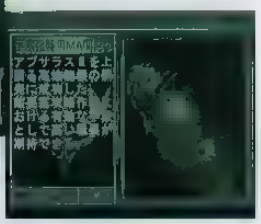
技術将校のギニアス・サハリンが提案した、ジャブロー攻略を目的とした対要塞用MA「アプサラス」の開発を行うイベント。アプサラスには、攻撃能力をまったく持たない実験機のアプサラス、アプサラスにメガ粒子砲を装備したアプサラスⅡ、アプサラスⅡを改良したアプサラスⅢの3種類があり、それぞれの段階を経てパワーアップしていく。これらは開発段階で「開発を続けるか？」という選択肢が現れ、YESを選んだ場合のみ次の段階の開発プランを入手できる。アプサラスⅡまでは死人は出ないが、アプサラスⅢまで開発を進めるとギニアス、ノリスが戦死し、このイベントから登場するアイナも行方不明になってしまう。

イベント終了後開発可能になる兵器

アプサラス・アプサラスⅡ・アプサラスⅢ



←ギニアスの狂気が生み出した超兵器アプサラス。幾度かのテストを経て完成していく



➡実質、戦線に投入できるのはⅡから。Ⅲは多くの犠牲を払ったうえで完成する狂機。

アスタロス開発計画

必要経費 3000

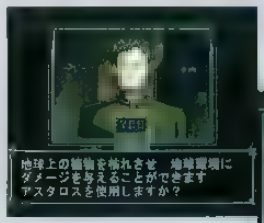
発生条件

●基礎技術レベルが「11」以上

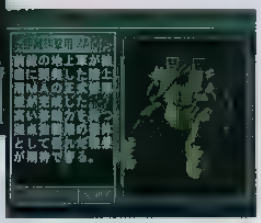
南極条約の禁止事項に接触しない生物兵器「アスタロス」を開発するイベント。アスタロスは地上の植物を枯死させて資源面にダメージを与え、間接的に連邦を攻撃できるという特徴を持っている。これを使用すると、作物にダメージを与えることで連邦軍の資源を50%低下させることができるが、同時に中立勢力の反感を買って有効度が20ずつ下がってしまう点に注意。地上の研究施設から無事に回収できれば、アスタロスは使用可能となる。なお、このイベント時は同時開発された陸戦用MA、ライノサラスの開発プランも入手できる。アスタロスは使用せずに、ライノサラス開発プランのみを入手するのが一番良い選択と言えるだろう。

イベント終了後開発可能になる兵器

ライノサラス



←ヴィッシュを任務に派遣すると、行方不明になる代わりにライノサラス1機も入手できる。



➡アプサラスⅡ、Ⅲほどの攻撃能力は持たないが、後方支援兵器としては期待できる。

ルビコン計画

必要経費 3000

発生条件

●「ジオン軍・第1部スタート」発生90ターン後

連邦軍の研究施設に潜入し、ニュータイプ用MS「ガンダムNT-1（アレックス）」を奪取するためにサイクロプス隊を派遣するイベント。メンバーには隊長のシュタイナーをはじめとして、ミーシャ、ガルシア、それに新兵バーナード・ワイズマンが選ばれた。90ターン目にならないと発生しないので、99ターンまで粘る目的のひとつになるイベントといえる。成功すれば、全員無事のままアレックスの開発プランを入手できる。失敗すると、開発プランは入手できるものの、サイクロプス隊が全滅してしまう。成功の鍵を握っているのは、実は諜報部の能力。普段から諜報部にお金を投資してA以上の能力を維持するように心がけよう。

イベント終了後開発可能になる兵器

ガンダムNT-1（アレックス）



←計画実施2ターン後に情報入手できれば成功、3ターン目なると部隊は全滅する。



➡93ターン目に短縮しながら開発を始めれば、99ターン目にギリギリ完成する。

攻略編
地球連邦軍編



地球連邦軍は、基本的に史実に準じたプレイで完全勝利エンディングを目指す。ホワイトベース隊(以下、WB隊)を終盤まで存続させつつ、地球降下作戦においてジオン軍に占領された、地球上のエリアの奪回を中心にプレイを進めていくことになる。MS導入までは苦しい戦いを強いられることになるが、MSの量産化に目処が立てば完全勝利を手にすることは可能だ。

地球連邦軍制圧プラン

MSが量産化されるまでは、ユニットの大量投入によって窮地をしのがなければならない。MSの量産化を最優先事項として、ターンを重ね反撃に転じるようにしよう。

地球連邦軍・完全勝利への流れ

戦いのほとんどが地上エリアの奪回に費やされなければならない地球連邦軍。40ターン前後に発動するオデッサでの戦いまでにMSの生産を軌道に乗せ、それ以降の宇宙での作戦はMSユニット中心に戦いを展開していくのが望ましい。オデッサを占領してしまえば、後半は割と余裕を持って戦うことができるはずだ。

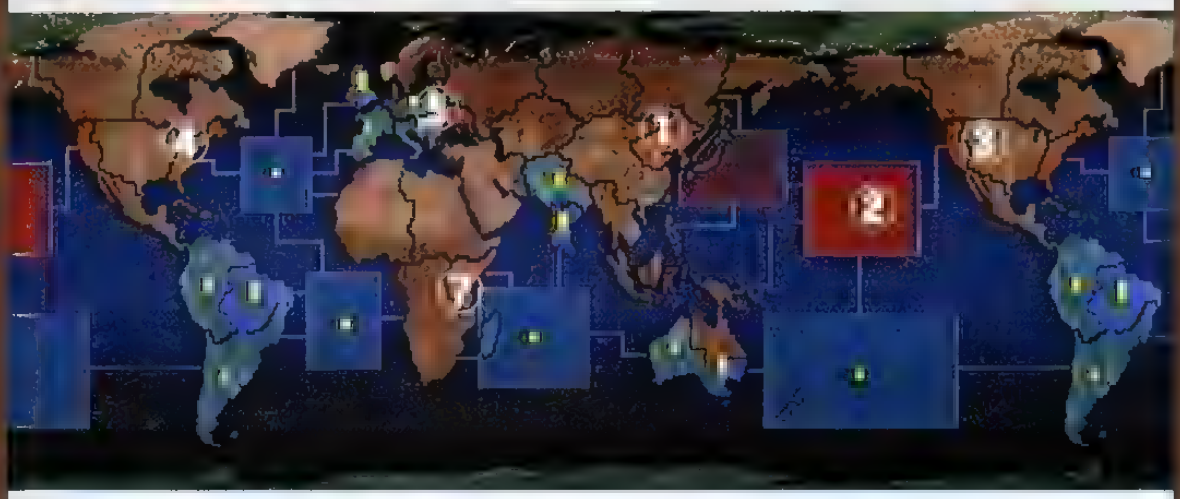
①北京攻略作戦 (P.69) → ②ハワイ攻略作戦 (P.73) → ③キャリフォルニア攻略作戦 (P.76) → ④ニューヤーク攻略作戦 (P.79)

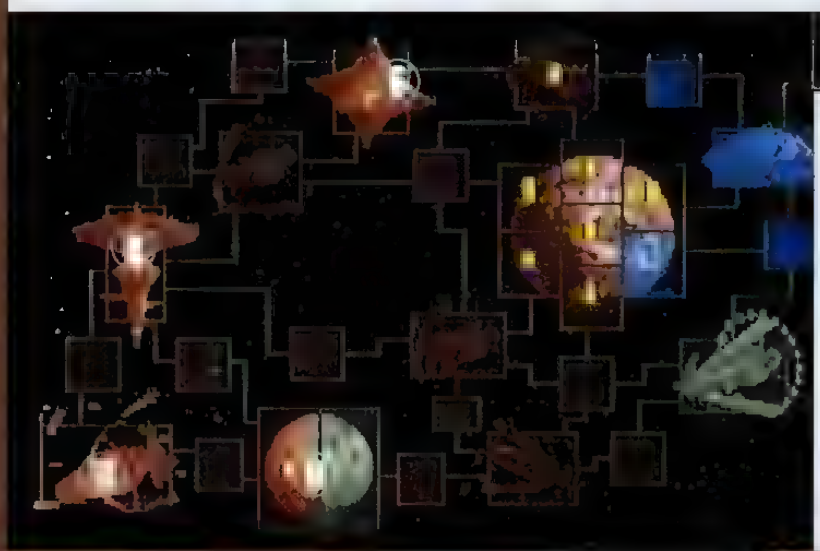
⑤オデッサ攻略作戦 (P.81) → ⑥星一号作戦 (P.85) → ⑦キリマンジャロ攻略作戦 (P.89)

⑧ア・バオア・クー攻略作戦 (P.92) → ⑨グラナダ攻略作戦 (P.95) → ⑩サイド3攻略作戦 (P.97)

地球圏MAP

40ターンくらいまでに、地球上の7~8割のエリアを占領しておきたい。最後に残ったキリマンジャロエリアを50ターン前後に占領し、地上を完全制覇しておく。





宇宙圏MAP

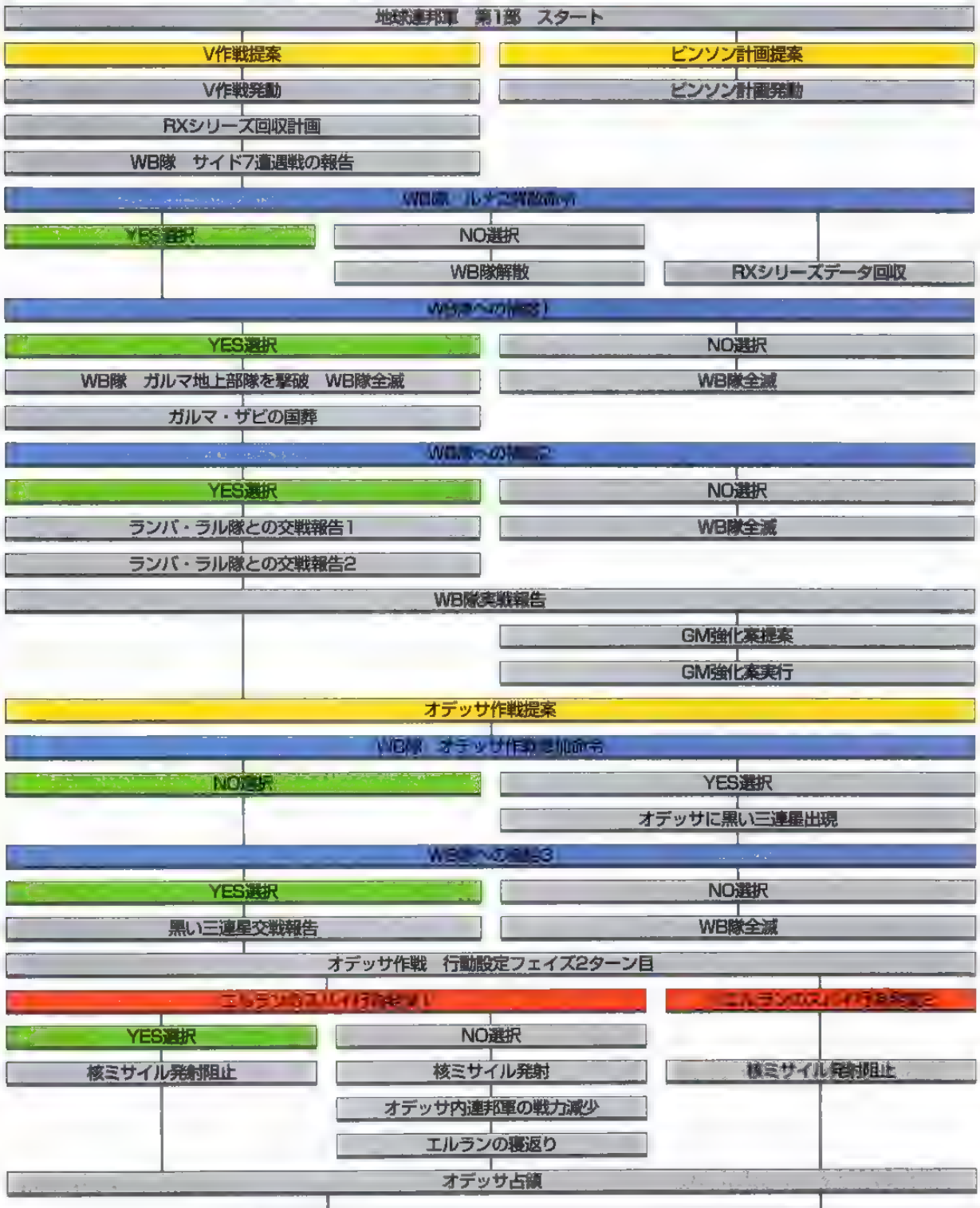
40ターン前後までに、地上エリアの占領と同時に地球上空エリアの全てとその周辺を占領しておく。「星一号作戦」の発動とともに、主戦場を宇宙に移し、宇宙用のユニット生産にシフトしていくように。完全勝利は、80ターン前後になるはずだ。

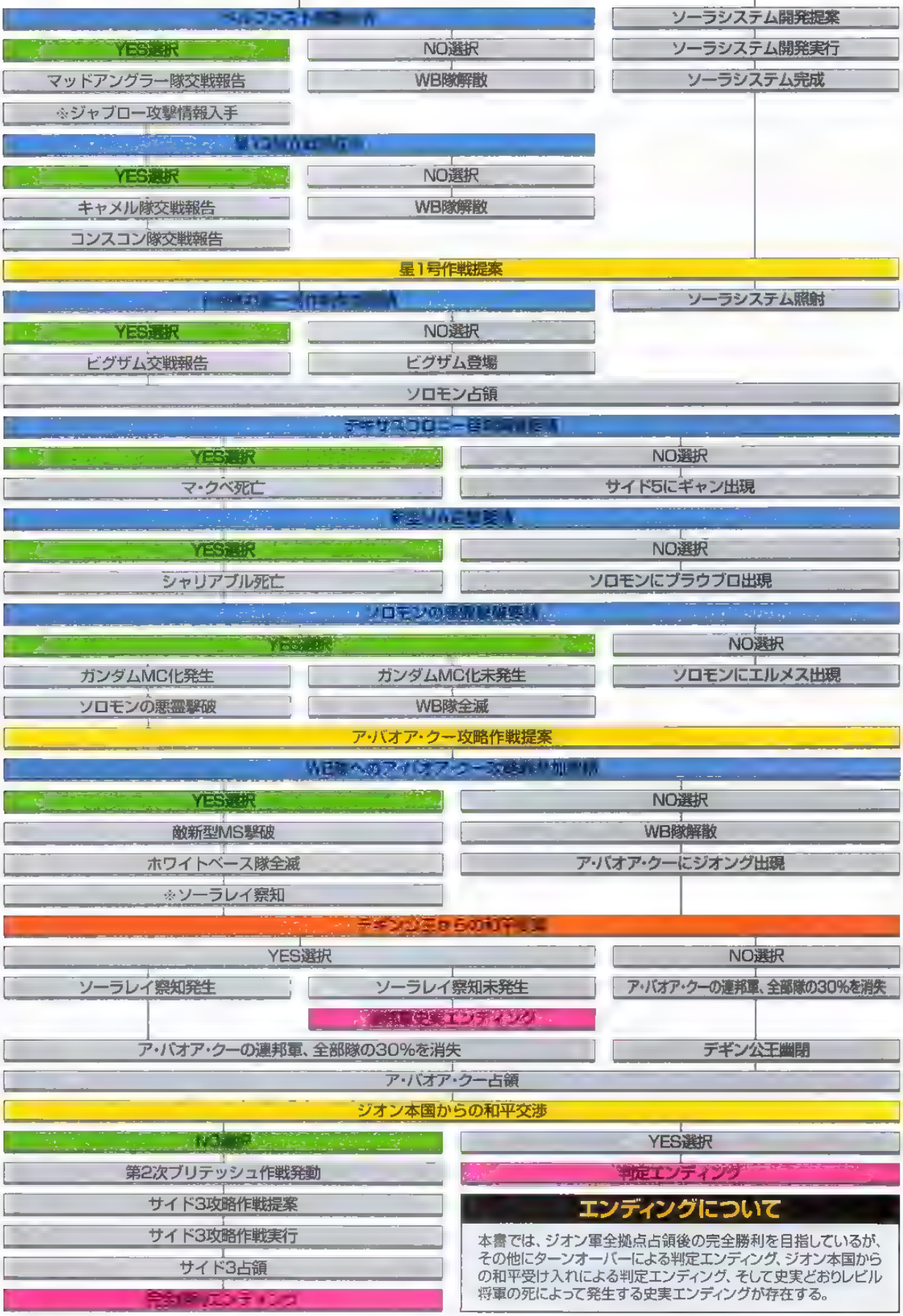
地球連邦軍 一年戦争イベントツリー

ここに掲載しているのは、WB隊の存続を中心とした地球連邦軍の各種エンディングまでの流れに影響するイベントの分岐チャートである。ここで紹介しているイベント以外にも、原作や設定に沿った特殊MSの開発や情報能力によって発生する特別イベントなどがいくつか存在する。詳しくは各作戦の攻略ページに紹介してあるので、そちらを参考にしてほしい。

イベント項目は以下の5つで色分けされている　本書では、連邦軍は史実に準じた攻略を行っていくので、YES/NOの選択肢分岐のうち緑色で表示している側を選んで攻略を進めている。

- 戦略要拠点エリア攻略作戦に関するイベント
- YES　NOの選択肢分岐のうち本書の攻略で選択しているもの
- 諜報能力レベルに応じて発生するイベント
- WB隊存続に関するイベント
- 各種エンディング





エンディングについて

本書では、ジオン軍全拠点占領後の完全勝利を目指しているが、その他にターンオーバーによる判定エンディング、ジオン本国からの和平受け入れによる判定エンディング、そして史実どおりレビル将軍の死によって発生する史実エンディングが存在する。

北京攻略作戦

目標ターン
1～15ターン

作戦提案条件

●「V作戦」発生1ターン後
●「MS・MAの研究開始」1ターン後

必要資金 5000
作戦開除条件 なし

作戦概要

ジオンのルウム戦役での勝利は、兵器としてのMSの優位性を際立たせるだけでなく、結果として数々の降下作戦の展開、そして地球の大半を制圧するという大きな成功をもたらした。 窮地に立たされた連邦軍であったか、レビル将軍が提唱したV作戦により、ついに反抗作戦へと動き出す。その目標は、アジアの重要拠点、北京。ロシア及び太平洋方面への戦略に大きな意味をもつ。

戦略 V作戦=MS開発の開発を急ぐ

連邦軍のネックとなるのが序盤にMSがないこと。MS開発の要となるV作戦は1ターン目に提案されるので、速やかに発動。1ターン目に発動しておけば、5ターン目にはガンタンクが提案され、開発が終了すればガンキャノン、プロトタイプガンダムと、MS開発が順次行われていく。それぞれ、追加予算を投入し、開発のスパンも早めておこう。また対MSに効果を発揮するセイバーフィッシュ開発も1ターン目で提案されるので、すぐ開発しよう。

軍事 防衛に徹するため戦力を増強

北京制圧部隊は、マドラス、トリントンから部隊を出撃させてアジア圏を順次制圧しながら北京を目指す。その他の地域では、ジオン軍が侵攻しやすい地域に増援を送り、敵からの攻撃を防ぐことに主眼を置く。また、防衛のための侵攻も同時に行う。連邦は序盤から多くのエリアを攻撃できるほど強力な兵器はないので、特別エリア制圧戦以外は防衛に徹したほうがいい。具体的に狙われやすいエリアに関しては、次ページ参照のこと。

戦闘 アジア圏進軍をメインに大西洋、オーストラリアを防衛

北京を制圧するために、マドラスとトリントンから部隊を展開させるのだが、そのルート上で問題となるのが、オーストラリア1とインドネシア。まずオーストラリアだが、ユニット敵にはザク、トップが中心と他エリアと大差ないのだが、ニムバスとヴィッシュというエースがやっかい。撃破に時間を取られる。トリントンで随時フライマンタ、61式戦車を生産し、早急に撃破して進軍しておこう。

作戦遂行までの流れ

①V作戦発動を実行

1ターン目に発動し、MS開発に全力を注ぐ。V作戦発動でホワイトベース隊関連イベントも順次発生。

②セイバーフィッシュを急いで開発

1ターン目に開発実行。追加予算を投入すれば2ターン目に開発可能。対MS、ガウ用にかかせない兵器だ。

③各エリアに戦力を増強する

連邦が苦手とする海上や、ヨーロッパ、ロシアなど、敵特別エリアに近い自軍エリアに戦力を増強する。

④MS開発を急ぐ

追加予算を投入で、5ターンでガンタンク、8ターンでガンキャノンが完成。ガンダムにも予算を投入。

⑤中国などアジア圏に進出

ペキン攻略には現存兵器で挑む。基本はフライマンタ、61式戦車。量産が間に合えばSフィッシュも加える。



←連邦は、海での戦略が弱点だ。とにかく最初は、海の制圧エリアご増援を考えよう。



↑ 1アドバイザーからガンタンクと、追加予算を投入して、急いでMSを開発していく



←アジア、トリントンから部隊を発進させて、ペキンまでのエリアを制圧していこう

周辺戦略

ジオンの侵攻を防ぐため、自軍エリアの防衛強化を図る

序盤に強力な兵器を持たない連邦軍は、北京を攻略するまでに、さまざまエリアで防衛ラインを展開する必要がある。たとえ数が少ないMSであっても、連邦には一掃するだけのMSがいないのだ。余計な戦闘で軍事力を消耗するよりも、序盤では戦闘を防いだほうがいい。ここでは両マップで防衛が必要な場所を紹介する。

地上防衛

侵攻が多そうなエリアへ戦力を増強しておく

連邦軍は、とくに海の戦闘が最大の弱点だ。海上にいるガウ、ドダイ+ザクJは特にやっかいな相手。海上では61式戦車による対空砲火もできず、数多くの戦闘機を投入しなければならない。またユーコンは、強力な敵ではないが、こちらも海中ユニット撃破の決め手にかけている状態。結局、エリア内にいつまでも居座られて、ずるずる戦闘が長引く間に敵増援が到着してピンチに陥るのだ。このような戦闘は行っても時間のムダ。事前に敵がエリアに侵入しないように、数多くの部隊を海上に配備して、抑止力を利用しよう。

戦力を増強すべきエリア

- ●大西洋-1 ●太平洋
- ●大西洋-2 ●ヨーロッパ-1
- ●インド洋 ●ヨーロッパ-2

防衛しつつ北京への足がかりを作る

防衛と同時に行うのが北京へのルート確保。具体的にはマドラスから中国、北京へと侵攻する部隊と、トリントン、オーストラリア1、インドネシア、インドシナと侵攻する2部隊で攻略作戦を行う。マドラス部隊は北京制圧の主力部隊。中国制圧後は、マドラスでただちにフライマンタ、61式戦車を量産して中国エリアへ。部隊数による抑止力を利用して防衛。作戦発動後は北京へ投入する。トリントン部隊は、中国などアジア圏への敵侵攻を抑止する意味合いがある。部隊が中国に到着したら次ターンに北京へ投入する。



❶ マドラス部隊
中国
⬇
北京ルート確保

❷ トリントン部隊
オーストラリア-1
⬇
インドネシア
⬇
インドシナルート確保

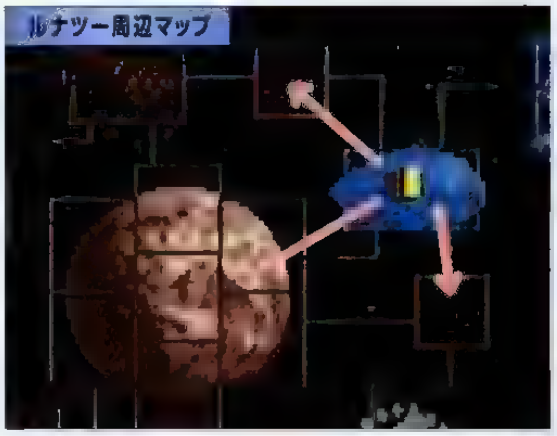
宇宙防衛

ルナツーへの侵攻を防ぐため周辺エリアを制圧しておく

連邦の宇宙の拠点はルナツーとサイド7のみ。それだけに、常に攻撃の危機にさらされている。早くても5ターン目には、20以上の部隊がルナツーに侵攻してくるのだ。ルナツーが戦闘状態に陥ると、宇宙でのユニット生産は不可能になり、続々と投入されるジオン増援部隊に制圧されるのは時間の問題。こうなると連邦は宇宙での覇権を完全に失い、後の作戦に支障を来たす。ルナツーへの攻撃を防ぐ手段は、周辺エリアへの侵攻。ルナツーに隣接するP-アメリカ、宇宙1、2を序盤に制圧する。1ターン目には侵攻しよう。

戦力を増強すべきエリア

- ●宇宙-1 ●宇宙-2 ●P-アメリカ



宇宙防衛の流れ



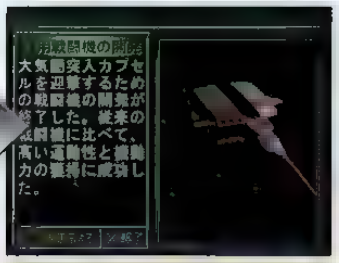
サイド7のユニットをルナツーへ

⬆サイド7に駐留する艦隊を、1ターン目でルナツーに移動。到着しだい、各エリアへ投入していく。



宇宙-2を優先で

⬆敵大部隊が予想される宇宙2には、戦艦7隻、トレアーエズ6部隊程度の戦力で侵攻しよう。



セイバーフィッシュを量産し各エリアへ

⬆2ターン目にSフィッシュが開発可能になったら、ただちにルナツーで量産し、周辺エリアへ展開

EARTH SIDE



対象攻略エリア

北京

山に囲まれた地形で、開けた入り江の部分に敵部隊は集中する。中国からの制圧部隊は山側からの進入となり、戦車は足止めを食らう。61式戦車にはミデアに搭載させて輸送することを基本とし、戦闘機を護衛につけよう。

AREA：PEKING

DATA

全基地数：8

地上：7
海上：1



予想される敵部隊

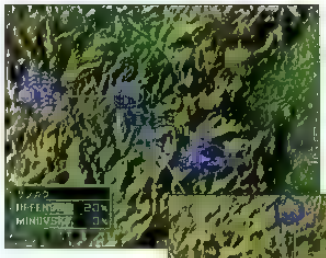
最初の特別エリアだけに、敵ユニットはMSよりも航空勢力が多い。中心となるのはドップやルッグン、ドダイ+ザクJ、ガウ。ドップ、ルッグンはSフィッシュで迎撃可能だが、危険なのがドダイ+ザクJとガウ。両者とも耐久値が高く、序盤に決め手のない連邦にはつらい相手だ。MSではザクキャノンの遠距離攻撃と、ロンメルが登場したデザートザクが強敵　またユーコンが登場する場合もある。

有効な部隊例

連邦の戦力は航空機が中心。中でも主戦力となるのがフライマンタ。対空、対地攻撃できて、1ターンで生産可能いう点が心強い。15部隊程度の部隊を投入しておきたい。フライマンタは対空戦に弱い面もあるので、そこはSフィッシュでカバー。6部隊を2スタック分、投入。MS戦で戦力となるのは61式戦車。基地制圧のことも考えて、9部隊は投入する。また戦車には必ずミデアを3機程度、同伴させて出撃しよう

完全制圧アドバイス

ザクキャノンの遠距離攻撃は、序盤では脅威。まずフライマンタ1機をオトリにして敵主力部隊のいる入り江へ。ザクキャノンを含んだ敵主力部隊の攻撃を集中させる。その間に、ミデアに搭載していた戦車部隊を展開。入り江を方位するように移動させる。敵の戦略ラインを3×3部隊編成の戦車で分断しつつ攻撃を加えていこう。この際、ガンタンクがいれば遠距離攻撃を加えると効果的だ。また、上空に飛来するドップ、ドダイはSフィッシュで迎撃しよう。戦闘が長引くとオデッサから発進した敵増援部隊が、ロシア方面から進入してくる。ここで意図的にロシア1を戦闘状態にしよう。隣接区域を戦闘状態にすることで、ペキンへの増援を分断できるのだ。



←敵部隊が集中する入り江へ、大半の戦力を送りこもう。3箇所ある基地の2箇所を制圧して、自軍部隊の回復用として使用する。



➡戦闘が長引くと　ロシア-1と隣接するマップ上側から敵増援が到着。特にガウがやっかいなので、早めにロシアで戦闘を起こそう。

制圧後の展開

北京近郊

ハワイ攻略作戦のため 日本制圧へ。同時にロシアへ。

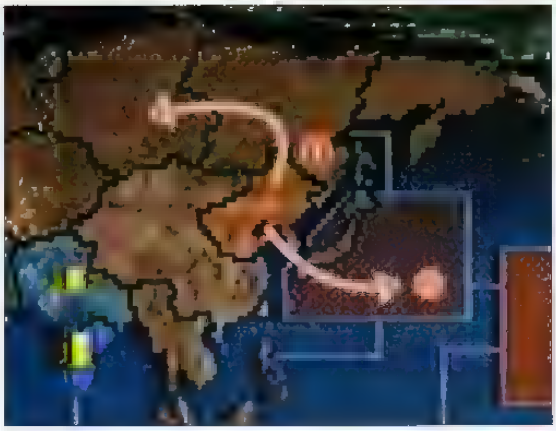
次の作戦であるハワイ攻略作戦に向けて、日本制圧への準備を整える。まず北京攻略作戦で消耗した部隊の回復に専念することが重要。北京へ投入した部隊を、そのままハワイへ投入するためにも、攻略後すぐに回復を開始しよう。また、北京攻略時に制圧した中国、インドネシアなどの防衛にも気を配っておくことが必要だ。一度制圧したからといって安心していると、再度侵攻される恐れがある。部隊を数多く配備し、進入を防ごう。

兵器パートアドバイス

MSが開発可能になったといっても、ガンキャノン、ガンタンクは1機編成のMS。ここで消費するよりも、後々生産可能になる陸戦ガンダム、ジムに使うべき。上記2機のMSが生産可能になったら、すぐ実践配備しよう。

敵国パートアドバイス

ハワイからの敵部隊、オデッサからの敵部隊が、自軍制圧エリアに侵入してくるはず。特に海地形のインドネシアには、厚く配備して侵攻事態を防ぐことを目指す。数少ないMS部隊はハワイ攻略戦用に温存しておくべきだ。



❶ ロシア 15~20ターン
❷ 日本 15~17ターン

要注意エリア

●カザフスタン

カザフスタンはオデッサと隣接する地域だけに、大量の敵部隊が駐留しやすい。うかつに手を出すと、この時点での連邦部隊では太刀打ちできない可能性が高い。ここはカザフスタンの隣接地域に大部隊網をしいて、侵入を防ぐ。



地球上空近郊

ジオン侵攻を防ぎつつ 自軍領拡大へ

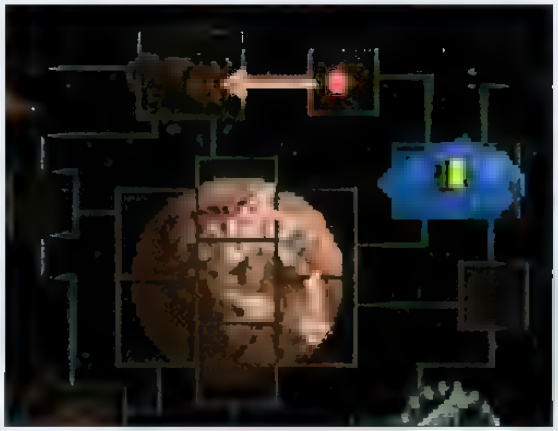
ここまでで確保しておきたいエリアは、ルナツーに隣接するP-アメリカ、宇宙1、2。ペキン攻略後は、できるだけ地球上空の制圧に乗り出そう。地球上空を制圧しておかなければ、せっかく手に入れた領土に、宇宙から敵HLVの部隊が降下し、奪われてしまう。まだ宇宙戦略は本格化していない時期だが、後々の作戦を考えると、少しでも侵攻しておいたほうが得策だ。引き続き制圧エリアの防衛を行いつつ、地球上空制圧に動き出そう。

兵器パートアドバイス

地球と宇宙間のつながりを強化する意味で、P-ペキン制圧に乗り出そう。ここを制圧すれば、北京基地から打ち上げが可能になり、ルナツーで生産したユニットも地球へ降下できる。戦略上、とても便利になるはずだ。

敵国パートアドバイス

まだまだ連邦の主力は、宇宙ではSフィッシュと艦船だ。さすがに1部隊同士の対決ではザクを相手にするのはツライので、艦船で取り囲み、遠距離攻撃するのが基本。もし大部隊を用意できないなら戦闘は避けるべきだ。



❶ サイド4　15~20ターン
❷ P-ペキン　15~20ターン
❸ P-ジャブロー　15~20ターン

ハワイ攻略作戦

目標ターン
16~20ターン

作戦提案条件

●特別エリア「ペキンエリア」を占領
●特別エリア「トリントン」が自軍制圧下

必要資金	5000
作戦開始条件	なし

作戦概要

北京攻略作戦の成功により、連邦軍はロシア、ヨーロッパ戦線に対して、戦略上において大きな意味を持つ拠点を手に入れることに成功した。と、同時に念願のMS開発も軌道に乗り始めることとなる。連邦軍の反抗作戦は、いよいよ本格化の様相を呈してきた。連邦軍の次なる制圧目的地は、太平洋上に浮かぶハワイ諸島。ジオンによって、全域が統治された北米の奪還には、不可欠な拠点である。

戦略　開発レベルの底上げと諜報予算を重視

序盤は安い金額でも開発レベルが上がりやすい時期。なので開発には、最も高額な金額を投入していこう。特に重視したいのがMA開発レベル。レベルを早く3まで上げて、ボールを開発しよう。宇宙空間においてジオンのMS部隊が本格的に稼動しだす前に、防衛線を強化するのだ。陸上兵器では、強力な陸戦ガンダムがロールアウト。高性能な機体だが、コストが高く、後半の宇宙戦では無意味になるユニット。エース用に5機程度の量産に留めよう。

軍事　モビルスーツの配備を急ぐ

現時点で生産できる数少ないMS、ガンタンク、ガンキャノンをそれぞれ3機、量産する。また、ガンダムが生産可能であるなら、こちらも3機程度量産し、ユウ、レイヤー、ヤザンなど高い能力を持つパイロットを乗せて成長させる。これらのMS部隊をペキンから日本、そしてハワイ制圧部隊に組み込む。また、ロシア制圧が現時点で行われていないなら、中国の防衛へ何機かMSを回す。また、20ターン内にジムも生産可能なはずだ。

戦闘　占領したエリアを防衛しつつ太平洋へ

ハワイへの侵攻ルートになる日本。ここは海上といったほうがいいほど、陸地面積が少ない。しかも数少ない陸地も、大きく5つに分かれていて、陸上ユニットの移動もままならないのだ。ザクキャノン、ガウの出現可能性も高く、ミデアによる輸送は危険。できれば、すでにサンプルが生産済みのペガサスを日本へまわして運用したい。ペガサスなら海上輸送は問題ないし、制圧も可能。艦載上限である6機のMSを搭載して、太平洋制圧を目指そう。

作戦遂行までの流れ

①ペキンで消耗した部隊を補充

日本、ハワイ攻略を目指し、消耗した部隊を補充・合流させる。1ターンでできるユニットは優先で合流。

②ペキンで生産開始

開発ラインに乗ったMSを順次生産していく。プロトタイプガンダムが開発可能なら、最優先で開発しよう。

③サイド7遭遇戦の報告

RXシリーズ回収計画から3ターン後に発生。サイド7において行われたMS同士の戦闘報告が行われる。

④部隊をハワイへ移動

日本制圧後、部隊をハワイへ。ハワイ戦闘で不要になるインドネシア、太平洋の部隊もまとめて送りこもう。



←生産にターンがかかるユニットは、合流させずに補充すればターン内に回復。



↑15ターン以降になると　ムの量産化が可能になるはず　徐々に数を増やそう。



←アジア、オ　ストラリア地域にあるハワイ隣接エリアは、全て自軍領にする

EARTH SIDE

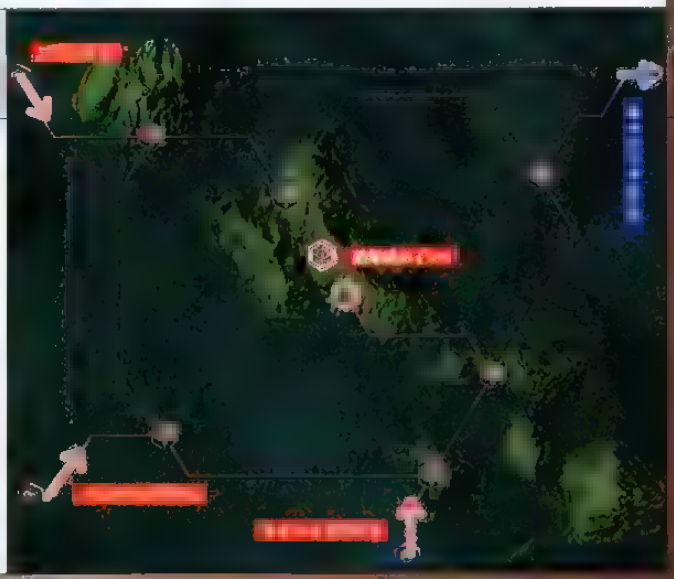


対象攻略エリア

ハワイ

太平洋に浮かぶ南海の島が戦闘の舞台となる。海に囲まれた中央の大きな島に部隊が集結しているため、容易に近づくことはできない。MSを輸送するにも耐久力のあるM型、またはL型潜水艦で侵入。ミデアは避ける。ペガサスがあるなら、他エリアにいてもハワイへ呼び寄せるべき

AREA：HAWAII



DATA

全基地数：8

地上：6
海上：2

予想される敵部隊

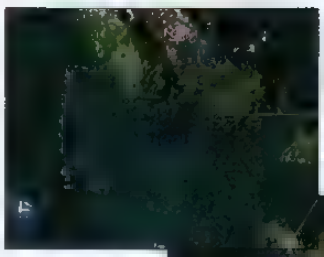
北京攻略作戦に引き続き、敵の主力となるMSはザクII、デザートザク、ザクキャノン。そして、ハワイでいよいよ本格的な水陸両用MSゴッグが登場する。ただし登場しても1機なので、こちらにガンダムがいれば恐るべき相手ではない。航空兵力は北京と変わらず、ガウ、ドップ、ドダイ、ルッグンが出現。ガウに対しては、対抗手段となるMSを手に入れた今、その耐久性は恐るべきものではなくなった。

有効な部隊例

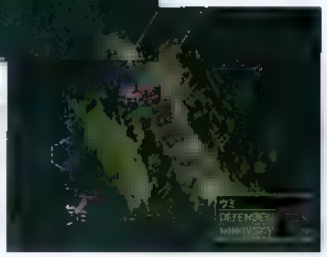
そろそろ連邦もMSが充実している時期。サンプルとして生産されたMSだけでも、ガンタンク、ガンキャノン、プロトタイプガンダム、陸戦ガンダム、陸戦ジム、ジムなど、十分なラインナップが出揃っている。できるならRX-78系を2機、陸戦ガンダムを2機、ガンキャノン2機、ジム2機程度の戦力で挑むべき。これらをペガサスや潜水艦に搭載する。また対空用にSフィッシュも6部隊程度用意しておこう。

完全制圧アドバイス

海上からの侵入となるため、最初は敵主力部隊が陣取る本島への足場作りが必要だ。日本からの部隊はペガサス+艦載MS(陸戦ガンダムやジム、ガンキャノン)が理想的。日本から侵入した場合、画面上部の小島の拠点の占拠が速やかに行える。ここで日本からの戦略ラインをつなぎ、確実に補給できるポイントを確保する。一方、インドネシア、太平洋部隊は、画面左下の海上拠点占拠を目指す。海上のポイントなため、艦船はユーコン。護衛にSフィッシュ。さらに水中用MS対策として、艦載MSには海上移動が可能なプロトタイプガンダムなどを加えておきたい。それぞれ2ヶ所の拠点を確保したら、本島への上陸を目指す。本島へ近づくと、敵航空兵力が接近してくる場合が多いので、Sフィッシュで対抗。さらにSフィッシュはオトリとし、本島にいるザクキャノンの遠距離攻撃をひきつけてもらう。そのスキに本島の上部から、日本部隊を上陸させて展開。本島の突端にある拠点を確保し、戦略ラインをつなぐ。敵部隊が分散したらガンダムも上陸させて、挟み撃ちで壊滅させよう。



←基本的には、敵主力が集中する本島を、上下から挟み撃ちにするカタチで部隊を展開する。合間にある拠点は必ず確保し、自軍エリアからの戦略をつなぐよう。



➡陸に成功した敵主力部隊を上下からMSで挟みこんで攻撃していく。狭い島なので、陸戦ガンダムはC装備とし、キャノンとともに後方から攻撃するのが理想的。

制圧後の展開

ハワイ近郊

オーストラリア、アジアの部隊をハワイへ呼び寄せる

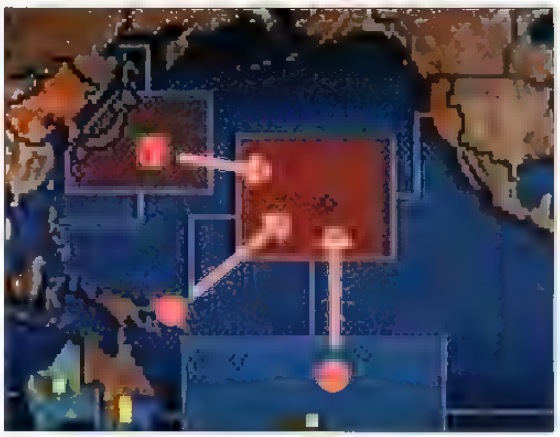
ハワイ制圧によって、アジア圏、及び太平洋、そして南米地区と、地球の半分を連邦の領土として回復できたはず。次に向かうべき場所は、そのすべてが敵領土となった北米圏だ。ここまで自軍領土を広げたことで、部隊を配備しておかなくてもいいエリアが数ヶ所できているので、不要な部隊を各所に移動させよう。

軍事パートアドバイス

特別エリア、キャルフォルニアまでのルートは、今のところハワイ－日本。オーストラリア、日本、インドネシアに部隊が残っているようなら、速やかに全軍をハワイへ移動させ、戦力を集中させる。また、部隊が多すぎるようなら、戦闘機を廃棄し、MS開発に力を注ごう。さらに可能ならば、ジャブローからアメリカに部隊を移動し二面攻撃態勢を整えるといい。

戦闘パートアドバイス

そろそろ本格的に、敵部隊のMSが強化されつつある時期。ゴッグといった水陸両用MSには、さすがにフライマンタ相手ではつらくなる。自軍MSは制圧部隊に集中させたい時期ではあるが、敵の侵入が予想されるエリアにMSを配備しておきたい。もし敵が侵入してきたなら、大量の戦闘機で対応し、敵部隊が弱ったところでMSを投入して倒す方法を確立しよう。



❶ 日本より
❷ インドネシアより
❸ 太平洋より

1～3を
1ターンで集結

地球上空近郊

領空を確保して地球上空を完全制圧へ

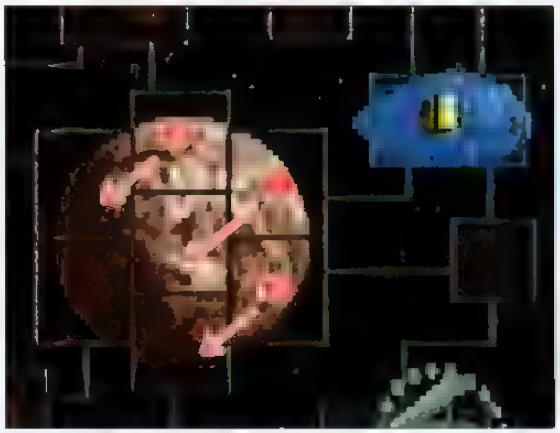
多くの地球の領土を取り戻したといって、楽観してはいられない。なぜなら、地球上空の制空件はジオンが握っているからだ。油断していると、手薄なエリアに敵ＨＬＶが降下してきて、たちまちエリアを制圧されてしまう。このような事態を防ぐためには、早急に地球上空の宇宙を制圧することが肝心だ。

軍事パートアドバイス

全部の地球上空を制圧するには、まだ軍事力的に余裕がない時期。できれば自軍の基地があるインド上空だけでも、制圧しておくべき。ロシアを制圧している状態では、ヨーロッパ近辺にHLVを降下されるのが最もつらい。北米へ向けて勢力を集中させている時期だけに、どうしてもヨーロッパ地区は手薄。このような事態を防ぐために余裕があれば、宇宙を制圧しよう。

戦闘パートアドバイス

まだこの時期では、サラミス、マゼランによる集中遠距離攻撃が主体なはず。これでは宇宙を制圧していくのはつらい。そこで宇宙エリアにも、プロトタイプガンダム、ガンキャノン×2の3機編成部隊を送りこむ。MS部隊を主力に、艦船を加えてエリア制圧していくのだ。ひとつのエリアを制圧し終わったら、MSを次のエリアへ移動させて、次々と地球上を攻略しよう。



Ｐ－インド　16～20ターン
Ｐ－オデッサ　16～20ターン
Ｐ－オーストラリア、Ｐ－アフリカ　16～20ターン

キャリフォルニア攻略作戦

目標ターン
21～30ターン

作戦提案条件

●特別エリア「ハワイ」を占領
●「第13独立部隊任命」発生1ターン後

必要資金	5000
作戦削除条件	なし

作戦概要

地球全土奪還に向け、連邦の反抗作戦は、確実に身を結びつつあった。ここまでにアジア、オーストラリア、太平洋上の制圧件を確保。特にハワイ制圧は、ジオンによって統治された北米大陸への、重要な足場の確保を意味していた。またキャリフォルニアベースは水中用兵器のノウハウを持たないジオンが、その技術を初めて入手した因縁の地、確実に奪還しておきたい。

戦略　序盤で一気に開発能力を上げる

次の特別エリアへの移動が少ないため、戦略では大きな動きに出る。いよいよ連邦の主力部隊をMSに移していくのだ。徐々に序盤で大量生産したフライマンタを廃棄し資源を確保。その後、マドラス、ベルファストルナツーなど、敵特別エリアに近い地域でGMを量産化して、北米制圧後の戦略に目を向けておく。また、序盤では少ない金額で開発レベルが上がることから、今のうちに最高金額の研究予算を投入し、兵器開発のスパンを早めていこう。

軍事　ジャブローからの攻略ルートを確保する

キャリフォルニア侵攻に際して展開を有利に導くのなら、ジャブローから部隊を展開するといい。ジャブロー、メキシコ、アメリカと部隊を移動、制圧させてキャリフォルニアを目指す。そしてハワイを攻略した部隊と合流して攻略作戦を展開するのだ。このような作戦行動を取ると、次の敵特別エリア、ニューヤークを攻略する際に移動のロスが少なくなり効率がいい。ハワイ攻略戦中にジャブローから別部隊を行動させておくと、さらに効果的になる。

戦闘　南米からアメリカでの連続戦闘

初期状態で、ジャブローをはじめとする南米地域は数少ない連邦の制圧領。アメリカを目指すには都合のいい地域となっている。ただし、制圧すべきエリアであるアメリカ、メキシコ、ともに山岳地帯が中心。MSの単独部隊を送りこんでも移動の手間がかかってしまう。必ず輸送兵器を利用して移動させよう。この際、できれば耐久値の低い輸送兵器は使用したくないが、潜水艦は入り込めない地。やむなくミデアなどを使う場合は士官を搭乗させよう。

作戦遂行までの流れ

①ハワイ作戦部隊の温存

ハワイ攻略作戦で消耗した部隊への補給を行い、次に控えたキャリフォルニア攻略作戦への準備を整える。この際、GMなど3機編成のMSは、消耗していても合流させずに補充するのが基本。

②ジャブローから攻略開始

ジャブローから別働部隊を発進させて、北米大陸を目指す。詳しい攻略法は次のページで紹介する。

③WB関連イベント

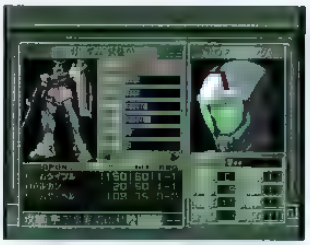
20ターン前後に「ルナ2解散命令」イベントが発生。ここでYESを選択すると、WBは史実通りジャブローを目指す。また、解散命令1ターン後にはRXシリーズデータ回収を発動していたなら作戦が終了、ガンダムとWBの開発が提案される。さらに1ターン後に、WB隊への補給イベントが発生。YESを選択しよう。



←部隊の中心は、航空兵力、戦車からモビルスーツへと変わる時期。不要な兵器は廃棄する。



↑ジャブローから進軍することで、北米と南米がつながり、補給のラインも確保できる。



←RXシリーズの回収計画は必須。発動しないと、ガンダムが生産できなくなる。

周辺戦略

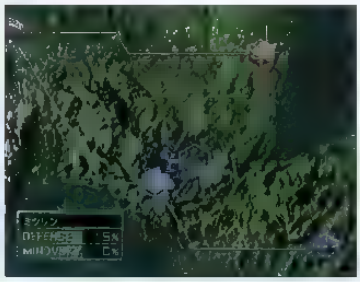
N.Y.攻略も考えた侵攻ルートを形成する

いよいよ北米大陸に侵攻した連邦軍だが、北米侵攻時にいくつか行っておきたいことがある。北米侵攻作戦を円滑に進めるために、ジャブローからのルート確保と、宇宙からのルート確保を行っておくのだ。キャリフォルニア、ニューヤークどちらの作戦にも対応できるように、確実に部隊を進められるルートを確保しよう。

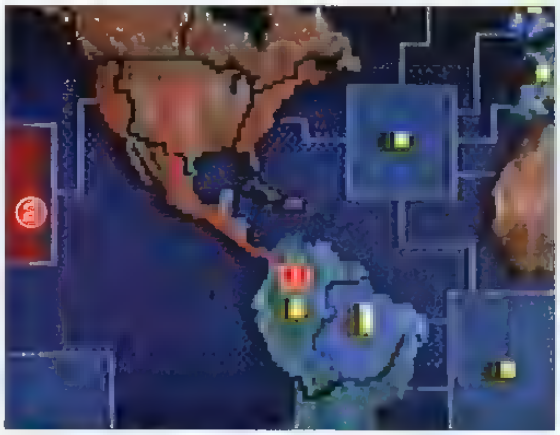
地上侵攻

ジャブローからアメリカを目指して進軍する

ジャブローから部隊を侵攻させるのは、ハワイ攻略の後、ニューヤーク攻略作戦が起こる場合があるからだ。ペキン〜ハワイ作戦に時間をかけると、先に「ガルマ地上軍撃破報告」が発生し、ニューヤーク作戦が発生。そのときのの対処として侵攻させるのだ。



←陸戦ガンダムなど、現時点で考えうるベストなMSを組み込み、ジャブロー部隊だけでも、特別エリア制圧が可能となる強力な部隊を編成することが理想的だ。



❶ ジャブロー部隊
メキシコ➡アメリカルート確保

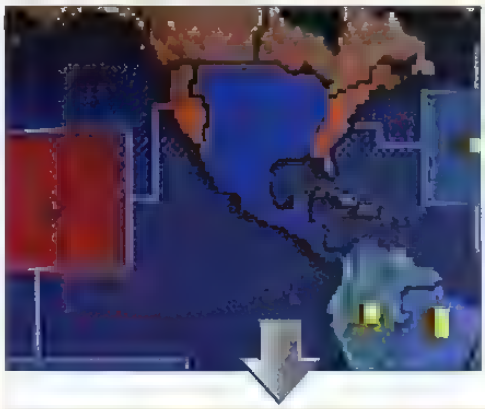
❷ ハワイ部隊
温存しておく

宇宙侵攻

有効に戦力を運用するなら宇宙の部隊を降下させる

宇宙にある地球上空のポイントと、その真下にあるエリアが自軍制圧エリアなら、どんなユニットでも大気圏突入させることが可能となっている。このシステムを利用し、宇宙のユニットを地上へと転用する方法も効果的だ。特にプロトタイプガンダムやガンキャノンなど、この時点で頼れるMSを宇宙に配備しているのなら、地上、宇宙の両運用は効果的。また、徐々に減らしたい時期になるSフィッシュなどを降下させて、オトリにしてもいい。

アメリカを制圧しておく



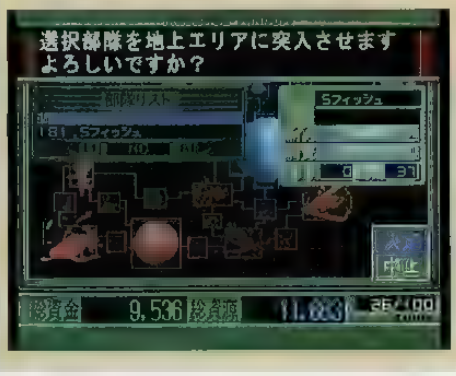
←ジャブローから発進した部隊が、アメリカを制圧しているのが大前提だ。

アメリカ制圧後に降下させる



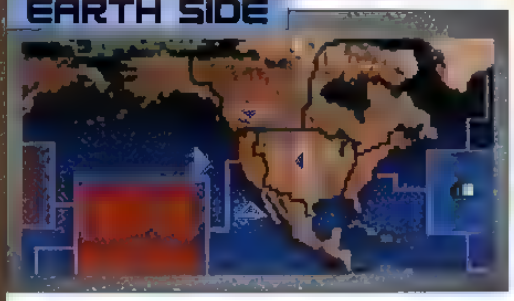
←アメリカ上空のPアメリカはすでに自軍制圧下すぐ突入させよう

セイバーフィッシュを降下させよう



←大気圏内でも大気圏外でも使用可能になるセイバーフィッシュ、宇宙防衛用に生産していたとしても、大気圏内戦闘へ転用できるので、役立つ。

EARTH SIDE



対象攻略エリア

キャリフォルニア

マップ左半分が海になり、地形の大半が山岳地帯。ＭＳ単体での行動にはツラい面があるエリアとなっている。また潜水艦で侵入するには、海上の拠点がなく、戦闘が長期化すると苦戦が予想される。できればペガサスで侵入したい。

AREA：CALIFORNIA



DATA

全基地数：7

地上：7

予想される敵部隊

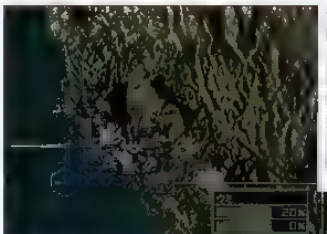
今までの戦力、ドップ、ドダイに加え、ＭＳ隊が主力になってくる。さらにキャリフォルニアで本格的に投入されてくるのが、水陸両用ＭＳたち。ハワイでもゴッグが出現したが、ここでは、さらにズゴックが登場してくる可能性が高い。ズゴック、ゴッククラスのＭＳとなると、フライマンタなどの航空兵力はもちろん、ジムクラスでも渡り合うのはツライ。しかも水中に逃げられる可能性もあり、苦戦は必至だ。

有効な部隊例

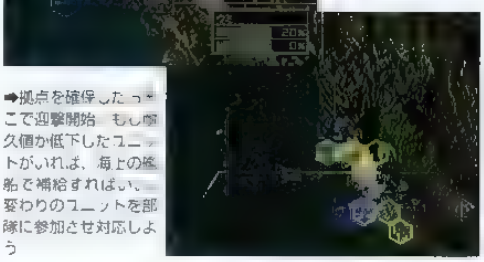
ハワイ攻略作戦に参加した部隊が基本となる。ペガサスに加え、ＲＸ計画で生産可能になるホワイトベースもいればベスト。ただペガサス級の戦艦２隻を加えるのがツライ状況なら１隻でかまわない。そのかわりに潜水艦を導入しよう。部隊の主力は、すでにＭＳに以降しているはず。部隊構成は、プロトタイプガンダム２機、陸戦ガンダム、陸戦ジム、ガンキャノン。ジム３部隊と、ドップ対策の戦闘機を加えておこう

完全制圧アドバイス

ハワイから侵入する部隊が主力になり、攻略作戦を開始する。まずはハワイとの戦略ラインが確保できる、最も近い基地の制圧を目指す。海を渡る戦略ライン上に乗りつつ拠点を制圧しよう。ここでおそらく、敵の迎撃部隊が自軍の艦船に向かってくる。海上、海中でも行動できるドップ、ドダイ、そしてゴッグが接近してくるはずだ。ドップには、対空戦用に用意したセイバーフィッシュで対応。ゴックには、プロトタイプガンダム２機を水中に発進させて撃破する。基地を確保したなら、そこを砦にして敵地上部隊を迎撃。地上の主力はまだザクキャノン、デザートザクなので、陸戦ガンダムを中心にジム２部隊、陸戦ジムを中心にガンキャノン、ジム１部隊がいれば余裕で撃破できるはずだ。あとは拠点に集まってくる敵部隊を片っ端から撃破していけば全滅は可能。海上で発進させたガンダムを加えれば、さらに戦闘は楽になる。また、この時点でアメリカエリア～メキシコエリア間を手中に収めておけば、ニューヤークからの敵増援部隊の心配もなく、スピーディな攻略が可能だ。



←目指すべきは海上戦略ラインとつながる拠点　ここさえ確保してしまえば、補給の心配はない。戦略ラインを分断されないために、海上海中兵器は序盤で



➡拠点を確保したらここで迎撃開始　もし耐久値が低下したユニットがいれば、海上の艦船で補給すればいい。変わりのユニットを部隊に参加させ対応しよう

ニューヤーク攻略作戦

目標ターン
31～35ターン

作戦提案条件

●特別エリア「キャリフォルニア」を占領
●「ガルマ地上軍撃破報告」発生1ターン後

必要資金	5000
作戦開除条件	なし

作戦概要

北京、ハワイ、キャリフォルニアと3つの重要拠点を取り戻し、連邦軍は着実にジオン勢力から地球を取り戻しつつある。次なる目標は、地球の重要拠点で一番収入が多いニューヤークだ。　ここを抑えることができれば、軍の収入が大幅に増えるだけではなく、アメリカ大陸全域をほぼ制覇したに等しい戦果となり、ジオンの力を大きく削ぐことができるであろう。

戦略　オデッサ攻略を見すえMSを主力にした部隊編成に

連邦軍では、とにかくMSの開発に資金を奪われがち。MSを開発したものの、資金不足のため生産できず、やむなくサンプルの機体を使い回している状態になっているはず。ザクレベルなら、航空ユニットの大量投入でなんとか倒せるが、今後登場するであろう、グフやドムには有効な攻撃とはいえない。ニューヤーク攻略戦から、MSの生産台数を徐々に増やしていくとよい。最終的に戦局が宇宙へ移ることを考え、陸戦型の生産は控えめにしておこう。

軍事　宇宙からの増援を防ぐ

地球での重要拠点が少なくなってくると、ジオン公国軍は宇宙から増援を送りこんでくるようになる。拠点攻略に戦力を集中しているときに、トリントンやマドラスなど、まったく予期しなかった場所を攻め入られる場合もあるので、地球上空エリアへの防衛侵攻・制圧も同時に行っていくとよい。余裕があれば、ルナ2でプロトタイプガンダムを数機生産しておこう。艦船や航宙ユニットだけで戦うよりも、楽に戦闘に勝てるようになるはずだ。

戦闘　RX系の部隊でキャラを育てる

ニューヤークをより早く、楽に攻略するためにも、メキシコは必ず制圧しておきたい。開発が終了したサンプルユニットを、ジャブローから応援に出せるからだ。また、序盤で撃墜されてしまったキャラクターも復帰しているころなので、RX系のMSに搭乗させ、どんどん戦闘に出していこう。今のうちからキャラを育てていけば、後半の宇宙戦で大活躍してくれる。

作戦遂行までの流れ

①タイセイヨウ-1から潜水艦・飛行機部隊を投入

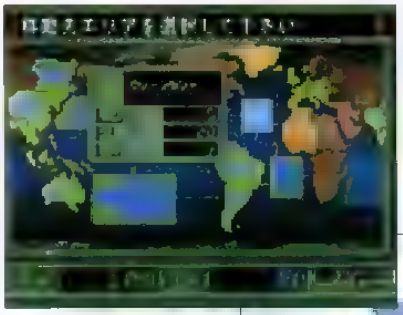
大西洋-1にもともと配備されていた潜水艦に、ベルファストで増産したTINコッドやフライマンタを搭載して、海側からニューヤークに進入させる。ガウ対策のために、TINコッドは多めに投入しよう。

②キャリフォルニア攻略部隊をそのままニューヤークへ

ハワイ→キャリフォルニア→アメリカと進行してきた部隊は、山側からニューヤークに進入。すぐに補給ができるように、ミデアやペガサスも投入しておく。

③ガルマ・ザビの国葬報告

RXシリーズ回収計画実行後、ホワイトベースが北米に降下した報告が入る。マチルダを補給に向かわせると、ホワイトベース隊がガルマを撃破。すると、ジオン側がガルマの国葬を放送するイベントが発生する。



←大西洋-1を戦闘状態にしないよう、防衛の意味でグリーンランドに進行しておくとよい。進行部隊は、ベルファストで生産しておく。



➡ガルマ国葬のイベント後は、ジオン兵の士気が上がる。できれば、イベント前にニューヤークに攻め入るのがベスト



対象攻略エリア

ニューヤーク

山と海に挟まれた地形。敵が集中する中央の島から、アメリカ側の進入経路上にある基地までが近く、小部隊で進入するとあっという間に囲まれる危険性が高い。逆を言えば、山側から島を攻撃するのも簡単だといえる。もちろん、海側からも簡単に島にたどりつくことができる。

AREA: NEW YARK

DATA

全基地数：8

地上：6
海上：2



予想される敵部隊

地上ユニットのメインは、ザクキャノン、ザクII-J型。敵の技術レベルが上がっていると、グフが加わっている場合もある。航空ユニットは、ドップ、ルッグン、ドダイ、ガウなど。やっかいなのが、ザク・マリンタイプやゴッグ、アッガイなどの水中用MS。進入前にニューヤークの生産ラインを確かめ、水中用MSがたくさん生産されている場合には、潜水艦の投入を避けたほうがよい。

有効な部隊例

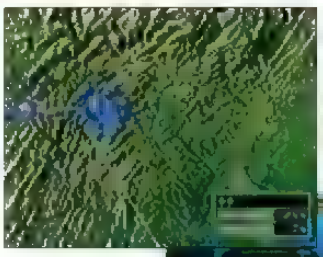
ガンタンクやガンキャノンなどの支援MSと、ガンダムなどの格闘戦ができるMSを、ミデアやペガサスに搭載して送り込むのがベスト。また、対ガウ用にはTINコッドを投入。海上の基地を制圧するための潜水艦があれば完璧だ。

完全制圧アドバイス

海側の部隊、特に潜水艦がいる場合には、敵水中型MSがいち早く海中に進んでくる。一度水中に潜ったMSは、なるべく地上部隊から遠い場所で足止めし、物資不足にさせてから撃破しよう。

山側の部隊は、進入してすぐの基地と右下の基地を制圧しておく。主力部隊は最初に制圧した基地で待機させておこう。右上の基地に主力部隊を移動した場合、カナダ-2からの敵増援部隊と、中央に集中している敵部隊に挟み撃ちにされやすいからだ。

右下の基地を制圧して補給ラインを確保したら、いよいよ中央の島へ進行を開始する。ガウやドップはTINコッドで索敵し、先制攻撃をしかけておく。MS部隊が追いついたら、MSで攻撃したほうが早い。地上部隊は自軍MSで全部撃破していこう。海中に足止めしたMSが基地にいないときには基地をすべて制圧し、残り部隊を自動殲滅させるたほうが。基地に逃げ込まれてしまった場合は、補給ラインを断ち、ガンダムや潜水艦で撃破しよう。



←、部隊で攻め込み囲まれてしまったからては　ペガサスやガンタムといえども撃破は時間の問題。陸上の部隊がそろわなければ、海側の部隊を増やすのも手だ



➡ゴックか相手で　潜水艦　集たって撃破するのよ難しいところか　逆に　撃破される可能性のほうが大き、その場合よ、無理をせずに一度撤退させよう

オデッサ攻略作戦

目標ターン
40~50ターン

作戦提案条件

必要経費 5000
作戦削除条件 なし

●特別エリアを8以上占領
●「ホワイトベース実戦報告」発生3ターン後

作戦概要

宇宙に本拠地を持つがゆえに、資源の絶対的不足に悩むジオン軍。その生命線とも言える、地球最大の資源供給地・オデッサを奪い返すことができれば、地球上のミリタリーバランスは一変し、戦局は連邦軍に大きく傾くはずである。敵は全戦力を投入し、防衛戦に当たるであろうと予測される。避けるだけの部隊を投入し、全力でオデッサ制圧にのりださなければならない。

戦略 基礎レベルを上げておく

オデッサを効率よく攻めるためには、周辺エリアの制圧も重要になってくる。南のアラビアは、マドラス・インドからの部隊を進行させ、作戦前に制圧しておくとよい。北のロシア-3は、北京・インド両方から部隊を移動、カザフスタン→ロシア-3のルートで、順次制圧を完了させよう。周辺エリア制圧部隊は、制圧後そのままオデッサに投入していく。攻略に必要なMSの追加生産に余裕があれば、開発基礎レベルを中心にレベルを上げておこう。

軍事 MS搭載可能な艦船ユニットも生産

山ばかりのオデッサでは、MSだけの移動はターン数がかかりすぎるし、ザクキャノンなどの間接攻撃可能なMSに狙われやすい。MSは、輸送兼後方支援もこなせる艦船ユニットに搭載して進入させるといいだろう。生産する艦船ユニットも、地球でしか戦えないミデアやビックトレーを生産するよりは、宇宙でも使用可能なペガサスやホワイトベースを生産しておいたほうが、後々まで役に立つ。

戦闘 MS部隊の撃破を防ぐ

オデッサの地形を考えると、宇宙・地球汎用タイプMSよりも、陸戦タイプMSのほうが戦いやすい。しかし陸戦タイプMSを増産しすぎると、オデッサ制圧以後、大量に余ってしまう可能性がある。オデッサの戦闘では、陸戦タイプMSの撃破をできるだけ抑えるのと同時に、各エリアで待機状態にある航空ユニットを集めて戦闘に投入し、新たな部隊の生産を最小限に抑えるようにしよう。

作戦遂行までの流れ

①オデッサ作戦直前のホワイトベースの動き

「ガルマ・ザビの国葬報告」発生から1ターン後に、「ホワイトベース補給」イベントが発生。NOにすると、ホワイトベース隊は全滅。YESにすると、補給から3ターン後に「ランバ・ラル隊交戦報告」が発生し、ランバ・ラルの戦死が確認される。報告から2ターン後、再び「ランバ・ラル隊交戦報告」があり、リュウとクラウレ・ハモンが戦死する。さらに1ターン後、マチルダによる「ホワイトベース実戦報告」が発生。基本的にはWB隊への補給はすべて実行し、ジオン側の兵士をなるべく減らしておくのが得策。



←アムロなど、ホワイトベース隊のキャラは、イベントごとに大幅に能力アップしていく。できれば解散させずに、イベントをこなして成長させておこう。

②ホワイトベースへオデッサ作戦参加要請

③ニューヤーク・ヨーロッパの部隊を投入

ヨーロッパで待機していた部隊があれば、すべて投入。ニューヤーク制圧後の場合は、制圧した部隊をオデッサに向かわせる。同じように、アラビア、ロシア制圧が終わった部隊も、そのままオデッサに進入させよう。

④黒い三連星交戦報告

行動設定フェイズ 1ターン目

マチルダを補給に向かわせていると、ホワイトベース隊が勝利。ガイア、オルテガ、マッシュ、マチルダが戦死になる。

⑤エルランのスパイ行為発覚

行動設定フェイズ 2ターン目

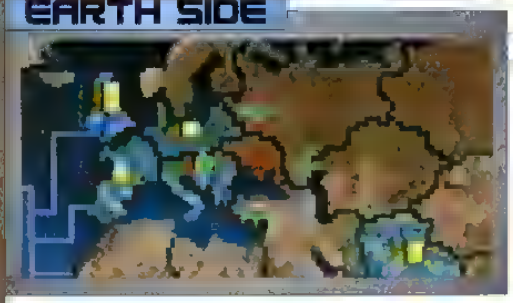
「ベルファスト解散命令」未発生、「ホワイトベース補給」YES選択もしくは諜報部の情報収集能力がB以上の場合に発生。逮捕するとエルランは護衛中に。

⑥核ミサイル発射と発射阻止

行動設定フェイズ 3ターン目

「核ミサイル発射」は自動発生。「エルランのスパイ行為」が発生している場合は、「核ミサイル発射阻止」へ。スパイ行為が発生していない場合は、「核ミサイル発射成功」となり、オデッサエリアの部隊が50%消滅する。

EARTH SIDE



対象攻略エリア

オデッサ

三方を山に囲まれ、一方が海に面した地形で、守るには絶好のエリアだが、攻め落とすのは難しい。敵が集結するエリア中央の基地は、ヨーロッパ側に湖があり、近接戦闘さえも難しくなっている。

AREA：ODESSA

DATA

全基地数：8

地上：8



予想される敵部隊

航空ユニットは、ドダイ+ザクⅡJ型、ガウ、ドダイ、ドップやルッグンなど。MSはグフ-A型、グフ・カスタム、ザク・マリンタイプ、ザクキャノンなど、その時点でのジオン軍最新MSが必ず入っている構成になっているはず。特に、キャラクターが搭乗しているグフやガウは、なかなか撃墜することができないのでやっかいな存在になるだろう。

有効な部隊例

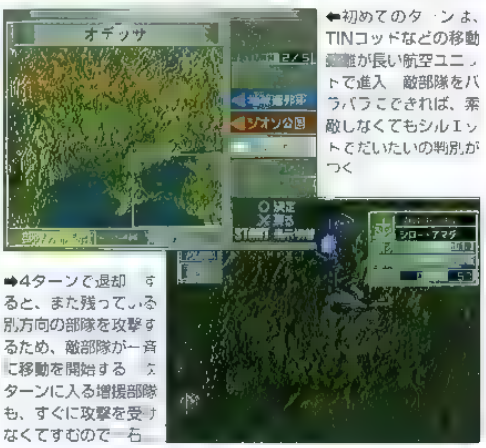
MSの数が多いので、自軍もMS及びMS搭載可能な艦船ユニットをセットにした編隊を、最低1つは投入したい。敵部隊数が多いので、MSを搭載した艦船に、TINコッドやフライマンタ(またはデプロッグ)を3～6部隊つけておくと、索敵と攻撃分散の役割を果たせる。また、多方面から増援を送れるように、アラビアやロシア方面からのMS部隊進入の準備もしておいたほうがよいだろう。

完全制圧アドバイス

MS部隊を進入させるなら、ロシア-3かヨーロッパ-1から移動させる。山側で多少移動に手間取るかもしれないが、南側のアラビアやヨーロッパ-2から進入したときよりも、早く敵と交戦できる位置につける。

オデッサに初めて攻め込むターンには、自軍部隊数をわざと減らしておき、進入ポイント近くに敵を引きつけておくと、敵部隊を細かく分断できる。その戦法をとった場合は、敵が近づいてきたら無理に戦わずに、一度退却させ、次のターンで大量部隊を投入する。移動性能の差で集結しそこねた部隊を囲み、確実に撃墜していくのだ。複数の進入ポイントを確保している場合は、各進入ポイントごとに退却のタイミングをずらしていくと、敵部隊をさらに細かく分断させることもできる。

とにかく敵を集結させてしまうと、交戦までのターン数を多く消費し、交戦したときの自軍のダメージも大きくなるので、避けたほうが無難。また、中央の基地の攻撃のときに、有効に使える補給ラインが一本しかないのも、戦いを苦しくする要因となっている。



←初めてのターンは、TINコッドなどの移動距離が長い航空ユニットで進入。敵部隊をバラバラにできれば、索敵しなくてもシルエットでだいたいの判別がつく

➡4ターンで退却すると、また残っている別方向の部隊を攻撃するため、敵部隊が一斉に移動を開始する。2ターンに入る増援部隊も、すぐに攻撃を受けなくてすむので一石

制圧後のイベント

GM強化計画の提案

提案発生条件

「ホワイトベース実戦報告」発生+ジム開発終了

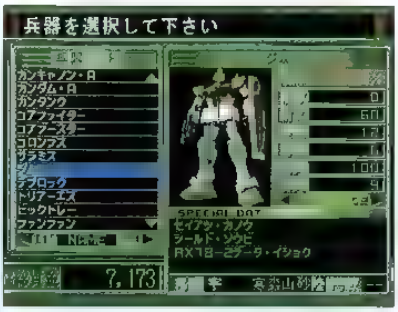
必要資金

5000

ガンダムよりも安価で、生産にかかる期間も短いジムは、ソロモンやア・バオア・クーなどの宇宙戦闘で主力の一部を担う存在になる。

原作アニメのイメージからすると、とても弱いMSに感じるが、ゲーム上でのジムはザク程度の相手なら互角に戦えるほど強い。ジムをより有効に使うためにも、強化計画の提案は必ず実行しておこう。

計画を実行すると、計画前に存在していたジム部隊は、すべて強化後の能力に変更され、すぐに戦闘に投入することができるのも、量産機のジムならではの便利さかもしれない。



←ジム強化計画の対象兵器は、ジムとジムキャノンだけで、ジム Sカスタムやジムコマンドは含まれない。

ベルファスト解散命令

ホワイトベースがベルファストに到着すると、連邦軍上層部がWB隊の解散を提案してくる。この後、定期的に解散の提案が出される。



マッドアングラー隊交戦報告とジャブロー攻撃情報入手

「ベルファスト解散命令」でWB隊の維持を選んでいると、3ターン後に「マッドアングラー隊交戦報告」がある。報告では、ジャブローに向かっているWB隊が尾行されているという情報が聞ける。

情報能力がAランク以上の場合、交戦報告の1ターン後に「ジャブロー攻撃情報入手」の報告が入る。報告は、ホワイトベースがもうすぐジャブローに到着することと、彼らの到着と同時にジオンの追跡部隊が攻めてくるという内容。ジャブローに部隊がいない場合は、すぐに戦力を集めておかないと、本拠地占領でゲームオーバーの危険性が高い。

ジャブロー防衛戦闘

オデッサ攻略部隊をジャブローに戻しておく

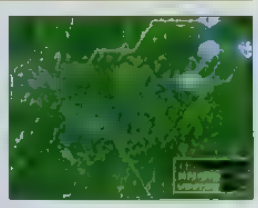
「マッドアングラー隊交戦報告」の3ターン後に、ジオン公国軍が突然ジャブローに出現する。敵の部隊構成は、ザクII J型とザクキャノン、グフB型、グフC型、ドムの5種類12部隊で、南米-1の方向から攻めてくる。

自軍は、エリア中央の基地4カ所付近に集まっている状態から始まる。ジャブローの地形はほとんどが密林で所々に川が流れているため、ユニットの移動範囲が狭くなり、川を越せないユニットも出てくる。防衛部隊の中には、必ず間接攻撃できる兵器や、ミデアやビックトレーなどの搭載可能ユニットを入れておこう。

戦闘パートアドバイス

遠距離攻撃できるユニットを活用する

ジオン軍は、エリア左側に流れている川のせいで、進入ポイントからまっすぐ中央にくることができない。そのため、川に沿って下に進み、そこから右へ侵攻してくるコースをとる。自軍部隊は、まず川沿いに下ってくる部隊を迎撃に向かおう。



↑ジオンの部隊は、少数に分かれて進行してくるので、確実に倒そう。



シャブロー奇襲部隊編成

ザクJ型×4　ザクキャノン×2　グフB型×2
グフC型×2　ドム×2

制圧後のイベント

ホワイトベース隊の動向について

第13独立部隊任命

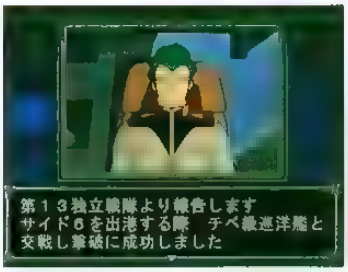
「マッドアングラー隊交戦報告」の3ターン後に起きる提案YESを選ぶとホワイトベース隊にスレッガーが参加。ウッディーが死亡する。NOを選ぶと、ホワイトベース隊は解散し、アムロなどのキャラが自由に使えるようになる。

キャメル艦隊交戦報告

「第13独立部隊任命」でYES選択にしていると、2ターン後に起きる。ホワイトベースの大気圏離脱後に攻撃をしかけてきたドレンを、ホワイトベース隊が撃破する。ドレンは死亡。ホワイトベース隊はサイド6へ向かうことになる。

コンスコン隊交戦報告

「キャメル艦隊交戦報告」の2ターン後に発生。サイド6を出航したホワイトベースを、コンスコンのチベが襲撃。コンスコンが戦死する。



ソーラーシステム開発提案

提案発生条件	必要資金
オデッサ占領1ターン後	3000

ジオン軍の資源庫となっていたオデッサを制圧した1ターン後に、作戦の提案がある。「第13独立戦隊任命」でホワイトベース隊を解散している場合は、「星一号作戦」の提案条件になるので、必ず開発しておこう。

作戦を実行すると、3ターン後に「ソーラーシステム完成報告」がある。いよいよ第一部も終盤。以後の戦いは、宇宙がメインとなってくるのだ。



←ソーラーシステムは兵器ではないので、自由に使うことができない

周辺エリア

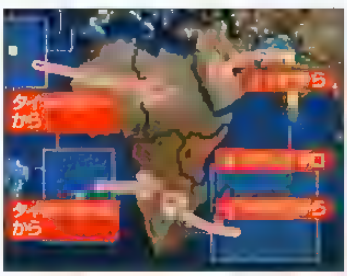
アメリカ・カナダ・ロシア　地球

残存部隊を殲滅させ、完全制圧へ

オデッサを制圧すると、地球上で残る特別エリアはアフリカ大陸のキリマンジャロのみ。すでに生産拠点を持たないユーラシア大陸や、アメリカ大陸に残るジオンの残党を倒し、アフリカ大陸以外のエリアを全て制圧してしまおう。また、地球上空を制圧していない場合は、ジオン軍がどんどん上空から降下してくる場合もある。

アフリカ大陸

キリマンジャロを取り囲む地域に攻め込む。部隊はなるべく新たに生産せず、周辺エリアの待機部隊を投入して戦おう。



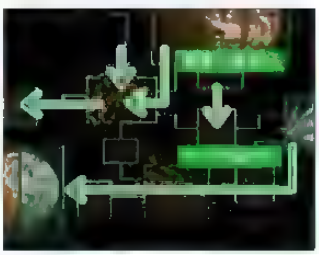
ソロモン周辺宙域　宇宙

まず、星一号作戦の舞台となるソロモンへ通じるサイド4を抑える地球上空の制圧が済んでいない場合には、制圧を急ぎ、援軍が地球に降下するのを防ごう。



フォンブラウン周辺宙域

地球上空の制圧が終わったら、サイド6の下の宙域を制圧していく。部隊に余裕があるときには、ソロモン攻略前に、月へ部隊を進ませておくのもよいだろう。



星一号作戦

目標ターン
46~55ターン

作戦提案条件

●重要拠点「オデッサ」の占領
●「ソーラーシステム」の完成

必要資金 5000
作戦削除条件 なし

作戦概要

地球上の残存勢力を投入したジオン軍のジャブローへの進行を退けたことによって、ジオン軍は地上部隊の大半を失うことになり、戦いは部隊を宇宙に移し、一年戦争も後半戦へと突入する。ジオン軍の宇宙重要拠点の中で、最も地球に近い宙域に位置する宇宙要塞ソロモン。ソロモンを陥落することが、連邦軍の宇宙進行の足掛かりとなるのだ。

戦略 対MA戦に向けて開発を強化

オデッサという資源を大量に確保することが可能な地域を獲得したことで、今まで以上にユニットの開発をすることが可能になったはず。主力であるMSのジムをサポートするジムキャノンやMAのボールなどが開発ラインに乗せられるように開発に力を注ごう。この頃になるとジオン側では巨大MAの開発が激しくなるので、情報にもお金をかけて、他の拠点で生産されているユニットをチェックしておこう。

軍事 ルナ2でMSを大量生産

今までは地上戦に力を注いでいたため、宇宙戦でのユニットが心許ない状況にあるはず。ルナ2では、今後に備えてMSを多めに生産。地球上で活躍していた宇宙戦が可能なユニットは宇宙に移動させておく。ただし、ソロモンへの進行ばかりに気を取られていると、地球上空の防御をおろそかになってしまうのでジオンのエリアと隣接している地球上空エリアには必ずユニットを配置して迎撃の用意をしておこう。

戦闘 MAから確実に撃破

戦略の項目でも触れたとおり、ソロモンでの戦闘で脅威になるのはジオンのMA。MSに比べ、移動性能が高く長距離攻撃も可能なためMSのみの部隊で攻撃させると手痛い反撃を受けてしまうし、艦船ユニットも単体でかなりのダメージを与えてくる。高い移動力を活かして、序盤に接近してくることが多いので、MSを2~3部隊でスタックして迎撃。艦船ユニットで援護しつつ、早めに撃破するように。

作戦遂行までの流れ

①WB隊に「星一号作戦」への参加を要請

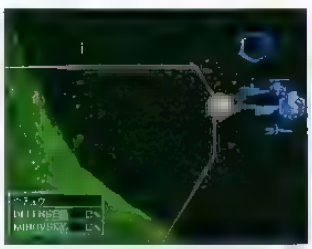
星一号作戦を発動したら、まずWB隊の作戦の参加を要請する。WB隊が参加することによってドズルの搭乗したビグ・ザムとの直後交戦がなくなる。その後、ドズルはイベントによって戦死。こちらもスレッガーを失うことになる

②周辺地域の占領

ソロモンへの進入はサイド4から行う。サイド1側や宇宙9から攻めることも可能だが、作戦発動から進入までに時間がかかるとユニットを大量に生産されてしまうので、作戦発動前にサイド1を制圧し、上下2カ所から部隊を進入するようにしよう。

③ソーラシステム発射

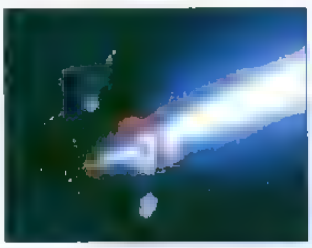
ソロモンで戦闘が始まると、3ターン目でソーラレイが発射されるイベントが発動。ジオン側の戦力の30%を撃破してくれるので、戦いはより優位になる。戦力が少ない場合は、2ターンは交戦を避け、3ターン目以降に反撃するといいだろう。



←ソロモンへは、サイド4側からのみ進入するのは危険。作戦発動を焦らず、サイド1を制圧してから2カ所同時に進入するように。1カ所だけから進入すると、敵部隊に囲まれて大打撃を被ってしまう。



↑WB隊を作戦に参加させないとビグ・ザムがソロモンに出現。装甲が厚く上に戦闘能力もかなり高いので主戦力がMSの連邦軍にとってまさに脅威ともいえる存在だ。



←ソーラレイの発射によって、運がよければ士官が乗ったユニットが撃破される。2ターンは攻撃をせずに逃げに徹して、反撃は3ターン目以降に行おう

EARTH SIDE



対象攻略エリア

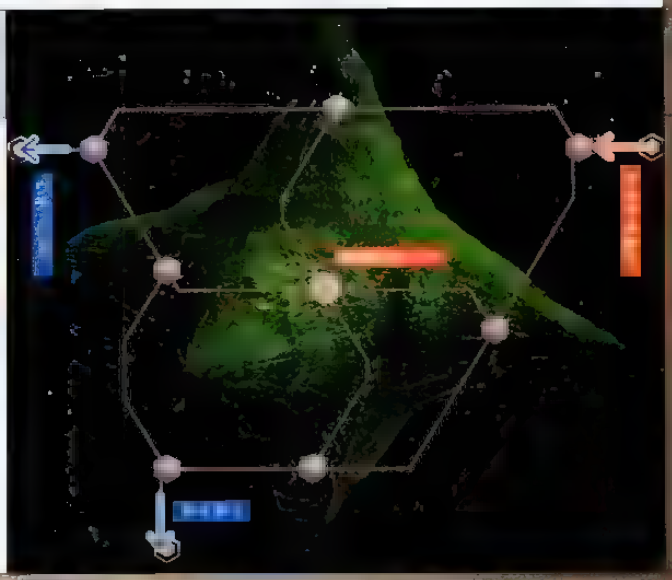
ソロモン

基地同士の距離が離れていて、守りやすく攻めにくいのがソロモンの特徴。基地を制圧するのに時間がかかるため、長期戦になる可能性が高い。MSを搭載可能な艦船ユニットを多めに配備して戦闘に臨もう。

AREA：SOLOMON

DATA

全基地数：8
宇宙：8



予想される敵部隊

それまでの主力だった宇宙戦用のザク系MSはもちろん、MAの開発も進んでいることが予想される。格闘能力の高いザクレロやビグロ、遠距離攻撃能力に優れるブラウ・ブロなど、MS以上に耐久力があり攻撃能力も高い、さらなる脅威となる機体が多数配備される可能性が高い。その反面、艦船ユニットは生産するまでに時間がかかるため、配備される数は少ないはずだ。

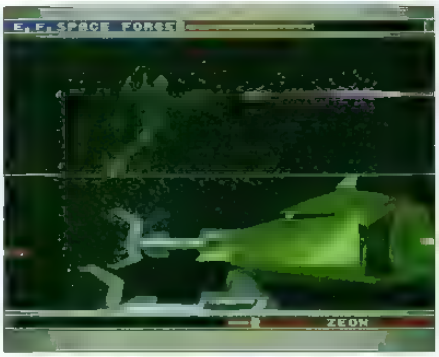
有効な部隊例

シオン軍のMAの本格投入に対して有効な部隊は、反撃に対してオトリに使用する航宙ユニットと中距離攻撃が可能なガンキャノンやジムキャノンなどの混成部隊。MSだけでの攻撃は大きなダメージを被る可能性が高いので、必ず数部隊で同時攻撃するように。さらに、遠距離からの攻撃が可能な艦船ユニットを後方に配備する形で戦いに臨むのが望ましい。

完全制圧アドバイス

「星一号作戦」あたりから本格導入されてくる宇宙用MA。防御能力が低いザクレロや格闘性能が低いブラウ・ブロは脅威にはなりにくいが、基本性能が高いビグロは要注意。格闘能力が高いため、艦船ユニットも1回の攻撃でかなりのダメージを負ってしまう。隣接した場所にはジムを配置し、ジムキャノンやガンキャノン、艦船ユニットで援護攻撃をすることでできるだけ早めに片づけてしまいたい。

部隊の進入は2カ所以上にすることで、敵部隊を分散させればダメージは少なく済むはず。進入場所近くの基地を制圧したら、近づいてくる敵部隊を迎撃し、一段落ついたら基地を制圧するために移動するようにするといいだろう。



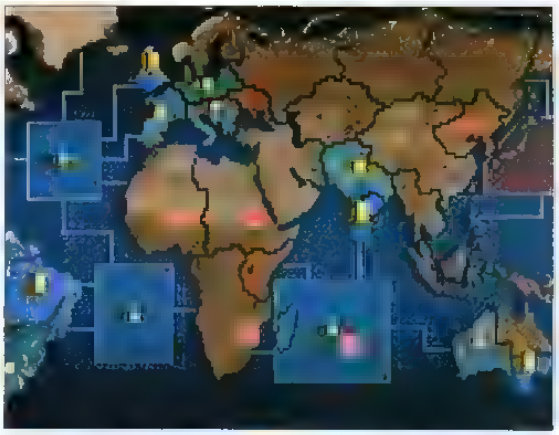
⬆ビグロに艦船ユニットを隣接させないように。大型クローの攻撃力はかなり高く、キャラクターが搭乗しているとすぐに撃沈させられてしまう。MSで対抗させよう。

制圧後の展開

キリマンジャロ近郊

地球エリア全制圧に向けて戦力を集中

地球エリア全制覇に向け、アフリカ周辺に部隊を移動する。まだ占領していないエリアがあった場合は、キリマンジャロ攻略作戦が発動するまえに戦闘を終了させておくのが望ましい。戦闘が終わり次第、宇宙での戦闘に参加できるユニットは重要拠点に移動して地球上空に打上、残った地上用ユニットで戦闘するようにしたい。ただし、ペガサス級の戦艦やガンダムなどの主力となるユニットを一部残しておくのも忘れないように。



❶アフリカ1 40~50ターン ❷アフリカ2 40~50ターン
❸アフリカ3 40~50ターン ❹大西洋南部 40~50ターン

軍事パートアドバイス

今後は宇宙での戦闘用のユニットに資金や資源が割かれてしまう。開発に関しても、地上と宇宙の両方で使用可能なユニットに力を注ぐように。戦闘に参加して疲弊している部隊をチェックして、きちんと補充をしておくこう。

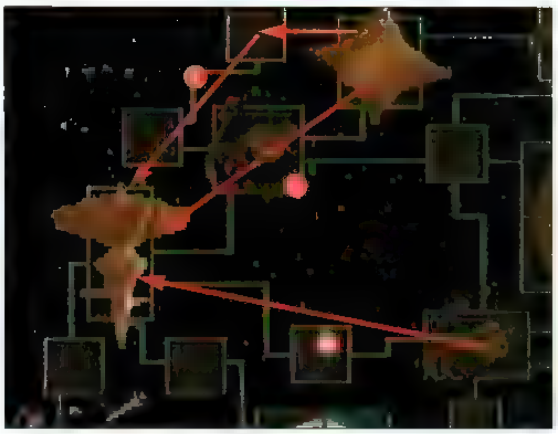
戦闘パートアドバイス

最後まで残っていた重要拠点なので、かなりの数のユニットが生産され、周辺エリアに進入しているはず。陸戦ジムや陸戦ガンダムなど地上でのみ行動可能なMSを部隊の柱にして、残存部隊を一挙に殲滅するように。

ア・バオア・クー近郊

ジオン最後の砦に向け全軍を進行

ア・バオア・クーへの進行の前段階として、サイト5を制圧しておく必要がある。ア・バオア・クーでの戦いは、ソロモンの戦いに比べてより大量のユニットが配備されている可能性が高いので作戦実行前に進入可能なエリアはできるだけ多く確保しておきたい。宇宙-7、宇宙-10、サイド1の3カ所から同時に進入すれば、ジオン側の戦力を分散させることが可能になるはず。そういった状況から、サイド5から宇宙-7にかけては作戦侵攻前に制圧しておこう。



❶ソロモン から移動　　❷ルナ2から移動
(中立エリアであるサイド6からは速やかに部隊を移動させておく)

軍事パートアドバイス

作戦実行直前までにソロモンの戦闘に参加した部隊とルナ2で増加生産した部隊をア・バオア・クーに隣接するエリアに移動させておく。もちろん、制圧したソロモンで増援用のユニットを生産しておくことも忘れないように。

戦闘パートアドバイス

ア・バオア・クー進行を阻止するために、周辺エリアにはジオン側の部隊が多少配置されている。しかし、主力となる部隊が配備されている可能性は低い。ア・バオア・クーへ向けて移動中の部隊で十分対応できるはずだ。

ソロモン占領後のイベントの流れ

テキサス宙域調査要請

ソロモンが陥落した直後に発生するイベント。テキサスコロニーと呼ばれるサイド5にWB隊を向かわせると、マ・クベが搭乗するギャンを撃破したとの報告が入り、マ・クベは死亡状態になる。調査に向かわせなければ、サイド5エリアにギャン、リックドム、チベの部隊が出現する。



←撃破報告が入れば、そのイベントに関するシナリオの生存は完了したことになる。撃破報告が入ると、WB隊のパイロットの経験値が自動的に加算される。

敵新型MA迎撃要請

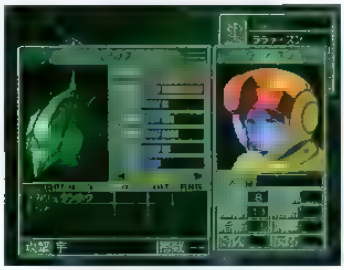
テキサス宙域調査要請のイベントが発生した次のターンに発生するイベント。WB隊を向かわせれば、ニュータイプのシャリア・ブルの搭乗するブラウ・ブロと交戦。これを撃破してくれる。WB隊を迎撃に向かわせないと、ソロモン宙域にブラウ・ブロが出現する。



←シャリア・ブルが搭乗するブラウ　ブロは攻撃回避率が高く、さらに遠距離攻撃が可能な強敵だ。

ソロモンの悪霊撃破要請

敵新型MA迎撃要請のイベントが発生した次のターンに発生するイベント。このイベントは先にあげたイベントと違い、ガンダムをマグネットコーティングしていないとWB隊が撃破されてしまう。基礎開発レベルが低いままだとガンダムをマグネットコーティングすることができない。その場合は、WB隊を迎撃に向かわせないように。



←WB隊を迎撃に向かわせないと、ララァが搭乗するソロモンにエルメスが出現する。機体、パイロット共に能力が高いので、苦戦は必至だ。

MS発展イベント

ある特定の条件を満たすことでのみ生産が可能なMSが存在する。ここでは、そんなMSを開発するためのイベントを紹介しよう。

EXAM搭載MS開発（ブルーディスティニーイベント）

諜報能力を上げておくと報告が入る「フラガナン機関設立」。報告が入ったあとに発生する「クルスト博士の亡命」を受け入れるとブルーディスティニー　開発のイベントが起こる。ユウ、サマナ、フィリップの3人のパイロットを派遣し、一連のイベントを行うとEXAMシステムを搭載し能力が高くなった陸戦ガンダムと陸戦ジムのバリエーションを生産することができる。



←ニュータイプ専用コンピュータ「EXAM」を搭載したブルーディスティニーシリーズ。運動性能が高く、前線での活躍が期待できる。

ガンダムNT-1開発（0080イベント）

ガンダムのマグネットコーティング化によって開発が可能なG3-ガンダム。G3の開発が終了すると、ニュータイプ専用ガンダム・NT-1の開発が可能になる。NT-1の開発が始まると、連動して0080のイベントが発生。一連のイベントが終了するとパイロットとしてクリスが使用可能になり、NT-1も量産することができる。このイベントは、ガンダムの後の発展型を作る上でも重要なので必ず発生させておこう。



←アムロ専用に作られたニュータイプ用ガンダム・NT-1。ガンダムと比べると基本性能が高くなっている。アムロを搭乗させれば、その能力はさらに高くなる。

キリマンジャロ攻略作戦

目標ターン
46～65ターン

作戦提案条件

●特別エリア「オデッサ」を占領

必要資金	5000
作戦削除条件	なし

作戦概要

地球に残された最後のジオン軍重要拠点キリマンジャロ。鉱山地帯に残されたジオンの残存兵力を掃討し、地球圏の全てを連邦軍の手に戻すことがこの作戦の任務である。

宇宙が主戦場となった終戦に向けての戦いに集中するためにも、キリマンジャロエリアを速やかに奪還しなければならない。地上での最後の戦いに心して挑もう。

戦略

資金や資源を使わずに作戦を遂行

最後の地上戦になるため、できる限り既存の部隊を使いまわす形で戦闘を行う。より熾烈な物量戦を強いられる宇宙での戦いに資源と資金を使うようにするのが重要。連動して行う「星一号作戦」のために、宇宙戦を有利に進めることが可能なユニットの開発や情報、外交などに資金や資源を割くようにする。地上に残った全ての部隊を投入して進行すれば、苦戦することは少ないはず。ユニットの追加生産などもできるだけ抑えて作戦にのぞもう。

軍事

部隊の大量投入で敵部隊の行動を押さえる

オデッサで戦闘を行っていた部隊や他の地域に配置していた部隊を全てアフリカに集結させ、作戦実行に備える。ターン数の関係でエリア内のジオン軍もかなりの数のユニットを生産しているはずなので、地上の全勢力を集中させて全部隊を同時に進入させよう。一部山岳地帯などがあり、MSの移動が困難な状況も予想されるので、ミデアなどの輸送可能なユニットが少ない場合は追加生産しておく。

戦闘

航空ユニットを追加生産し、地の不利を覆す

キリマンジャロを含むアフリカ周辺のエリアはわりと平坦な土地が多いが、キリマンジャロは山岳地帯と海に挟まれ、MSでの戦闘が行いづらい場所と言える。ジオン軍もMSばかりでなく航空ユニットを多く生産している可能性が高いので、それに対抗するために、生産資金が安く、短いターンで生産可能な航空ユニットを作戦実行前から多少多めに生産しておくといいだろう。作戦実行後は、宇宙戦に備えて資金や資源を温存させておこう。

作戦遂行までの流れ

①地上エリアの全てを制圧

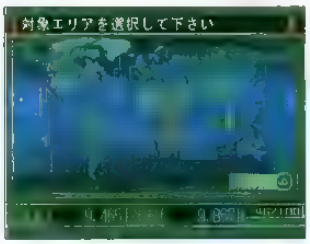
作戦を実行する前に地上の全てのエリアを制圧しておく。地上では最後に攻撃作戦が実行されるエリアなので、全ての地上部隊を投入することで支出を最小限に抑えなければならないからだ。

②「星一号作戦」との連動

宇宙エリアでの激化が予想されるソロモン攻略戦後の戦い。ソロモンでの戦いはあまり厳しいものではないので、同じ時期に作戦を開始して、後半戦は宇宙に専念できるようにしよう。

③サイド7遭遇戦の報告

地上の部隊を一気に移動するため、部隊がバラバラになりやすい。そこで、エリア進入前に輸送可能ユニットへのMSや航空ユニットの搭載や基地制圧用部隊を組織するなどきちんと整理しておくといいだろう。



←進入経路の確保以外にも、地上部隊の整理をするためご地上の全エリアを制圧した後作戦実行に移りたい



↑星一号作戦と連動することで、分散気味だった戦いを一極化して、完全勝利を目指す。



←後半の宇宙戦に向けての戦力補強として強化人間計画を実行しておくといいだろう。

EARTH SIDE



対象攻略エリア

キリマンジャロ

左右の平地に囲まれた山岳地帯、点在する湖など様々な地形が混在するキリマンジャロエリア。主戦場となる中央の山岳地帯でどう戦うかが、このエリアを制圧するカギを握っている。

AREA: KILIMANJARO



DATA

全基地数：8

地上：7
海上：1

予想される敵部隊

ジオン軍にとって地上での総力戦となるキリマンジャロでは、MSならグフやドム、さらに地形に関係なく行動可能な航空ユニットが多く配備されていると予想される。さらに、湖や海で行動可能な水陸両用MSや地上用MAなどまさに地上ユニットなら何でもありという状況になるだろう。攻略作戦が最後に実行される土地であるため、ユニットの数も多い可能性が高い。進入まえに情報で敵部隊数をしっかりチェックしておこう。

有効な部隊例

地形的な状況から見ると、山岳地帯に強い陸戦ジムや陸戦ガンダム、地形に関係なく制圧が可能なペガサス級の艦船ユニットなどを進入させると有利に戦闘を進めることができる。さらに、水上や海上などの地形での戦闘用に爆撃機系の航空ユニットを多く投入するといいだろう。さらに、水中でも戦闘が可能なガンダムを投入できれば心強い。戦力を補強したいならガンダムを追加生産し、制圧後宇宙に送るようにしよう。

完全制圧アドバイス

キリマンジャロエリアへの進入は、アフリカ-1、アフリカ-3からは地上戦闘が可能なMSの部隊を、インド洋側から水上での戦いが可能な潜水艦や爆撃機などのユニットを進入させる。敵部隊に比べて、こちらの部隊の数が多ければ、敵部隊は中央の山岳地帯からあまり動かないので3方向から徐々に距離を詰めながら戦闘を行おう。

逆に山岳地帯での戦闘に対して多少不安ならば、各部隊を少しだけ先に進入させ、平地側に敵ユニットをおびき出して次のフェイズで増援部隊を送るという手もある。後者の戦法を使うときは、各進入可能エリアに敵の航空ユニットに対抗可能な戦闘機などを少し多めに配備して、すばやい進撃を阻止しなければならない。戦闘が後半に入り、敵ユニットが山岳部に戻り始めたら基地の占領を開始するように。　敵のユニットで最も注意しなければならないのが、湖を横断してくる水陸両用MS。他のMSに比べてすばやい移動が可能なので、中距離射撃が可能なユニットと爆撃機で対抗するようにしよう。



←山岳地帯の戦闘で活躍するのは、ペガサス級の艦船ユニット。遠距離射撃とユニットを多く搭載できるので必ず1ユニットは配備しておきたい



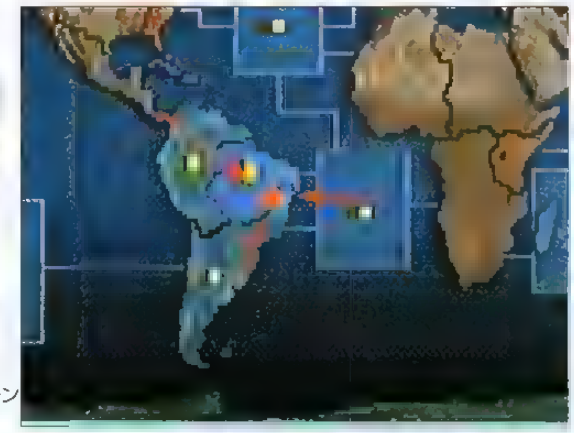
➡山岳地帯で浮遊機能を駆使して攻撃してくるアッザムはなかなかの難敵。MS部隊を配置して速やかに倒してしまおう。

制圧後の展開

ジャブロー近郊

地上部隊を整理し、最終戦に備える

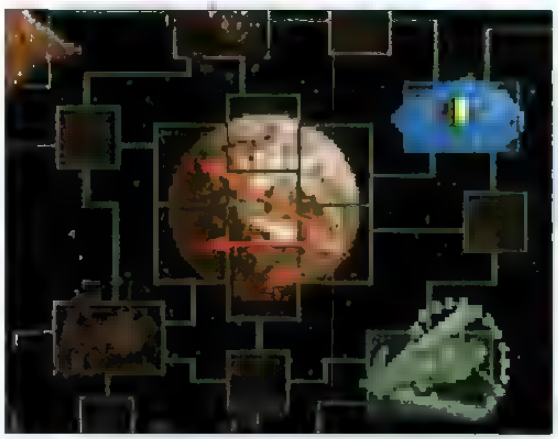
キリマンジャロの制圧で地上エリアの全てを制圧したことになるので、この後は宇宙での戦闘に専念することになる。地上で使用していたユニットで宇宙でも使用が可能なものは、重要拠点に移動して宇宙に打上、宇宙で戦闘中の部隊の増援にあてるようにしよう。地上に残ったユニットの中で戦車や戦闘機など今後あまり役に立ちそうにないものは、廃棄して資源として再利用。後半になると、資源が余ってしまうが、外交などで資源を援助して関係をよくしておこう。



❶ ジャブローに部隊を移動　50～55ターン

地球上空の防衛を強化

今後地上で戦闘を起こさないためにも地球上空の防御は必要不可欠。宇宙での戦闘は、ソロモン～ア・バオア・クーにかけてのエリアが中心になってしまい、下側の月面都市～サイド6近辺がおろそかになってしまいがち。エリアを空にしておくとサイド3やグラナダから移動してきたユニットに簡単に制圧されてしまうので、数部隊を常に配置しておいて、地球上空への進入を阻止しよう。



❶ P-アフリカに部隊を移動　50～55ターン
❷ P-オデッサに部隊を移動　50～55ターン
❸ P-オーストラリアに部隊を移動　50～55ターン

その他のイベント展開

キリマンジャロ制圧前後に発生するイベントは2つ。その発生条件とイベントの内容を紹介しておこう。

強化人間計画

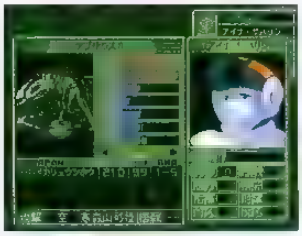
諜報能力を上げておくと報告が入る「フラガナン機関設立」の情報。これを受けて連邦側でもニュータイプ研究機関を設立する。その15ターン後に「強化人間計画」が提示され、この計画を実行。5ターンが経過すると人工的にニュータイプを作り出した強化人間のプロトタイプ、ゼロ・ムラサメがパイロットとして使用可能となる。



←高いニュータイプ能力を持った強化人間、プロト・ゼロことゼロ・ムラサメ。高い回避能力と射撃命中率が魅力のパイロットだ。

アプサラス撃破命令（第08MS小隊イベント）

第1部をスタートしてから60ターンが経過すると発生する特別イベント。敵新型MAの出現という報告を受け、そのMAの調査を第08MS小隊に調査命令が出される。この調査を実行するとシロー、サンダース、カレンの3人が調査に行くことになる。調査を行なわなかったり途中で調査を中止すると、数ターン後ジャブローにアプサラスⅡ、Ⅲと数部隊のMSが出現する。調査命令を最後まで実行すると、シローが行方不明になるが陸戦ガンダムの強化形　Ez-8の生産が可能になる。



←高出力メガ粒子砲を搭載した巨大MA・アプサラス。イベントを途中で中止すると、Ⅱこアイナが Ⅲにギニアスが搭乗してジャブローに出現する。

ア・バオア・クー攻略作戦

目標ターン
56～65ターン

作戦提案条件

●特別エリア「ソロモン」を占領

必要資金	5000
作戦削除条件	なし

作戦概要

ジオン軍の最終防衛拠点、ア・バオア・クー。連邦軍の進軍を阻むジオン軍の最後の砦であるア・バオア・クーを陥落させれば、ジオン軍の中枢であるサイド3が無防備な姿をさらすことになる。完全なる勝利を得るためにも必ず落とさなければならない宇宙要塞での両軍の総力戦が今幕を開こうとしている。

戦略 主戦力をジムスナイパーに移行

ア・バオア・クー攻略作戦を実行するまえに開発しておきたいのがジムスナイパーとジム・コマンド。両ユニットはジム以上の性能が期待できるので、ア・バオア・クー前後から主力MSとしてジムに代わって配備していきたい。突撃兵器のバブリクなども物量戦になったときに威力を発揮するので、MS、航宙ユニットを次世代のものにシフトするといいだろう。その他、イベントなどがいくつか発生するので、情報にも資金をかけておくように。

軍事 ソロモンの戦力をそのままア・バオア・クーへ

ア・バオア・クーへの進入可能エリアは3つ。宇宙-10、サイド1、宇宙-7を制圧し、可能な限り多くのユニットを送り込む準備をしておく。さらに、減ってしまった艦船ユニットの生産も忘れずにやっておこう。ア・バオア・クーの作戦途中でWB隊の解散イベントが発生するので、WB隊のパイロット用にユニットを追加生産しておきたい。MSや航宙ユニットの追加生産は戦略の項目でも触れた機体が完成してから行うように。

戦闘 高機動ユニットから確実に撃破

ターンが60を越えると、ジオン側では多くの高機動型のユニットが開発されている。戦闘の序盤は、MAや高機動型のユニットが早めに近づいてくるので確実に迎撃したい。最初に制圧した基地を基点に、前方をMSでかため後列に艦船ユニットを配置することで防衛線を作り、単独で近づいてくる高機動型ユニットを集中攻撃する。もちろん、数が多く分が悪いと判断したらすぐに撤退し損害を少なく抑えることを忘れないように。

作戦遂行までの流れ

①WB隊にア・バオア・クー攻略作戦の参加を要請

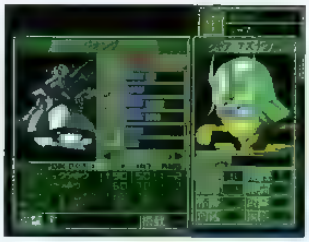
WB隊にア・バオア・クーの参加を要請。ここで、WBを作戦に参加させずに解散させてしまうとシャアのジオングがエリアに出現。イベントが発生するとWB隊は自動的に解散し、キャラが使えるようになる。

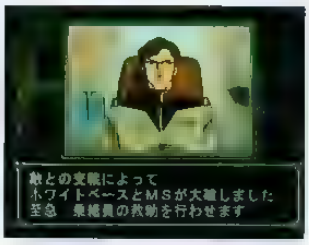
②和平交渉～ソーラレイ発射

攻略作戦を実行するとデキン公王からの和平交渉の申し込みがある。このイベントに関しては状況次第で対応の仕方が変わってしまうので、詳しくは94ページを参考にしてほしい。

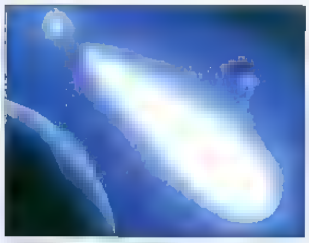
③WB隊の解散～ア・バオア・クー占領

攻略作戦を実行し、戦闘に入ってから4ターン目でWB隊は全滅し、次のフェイズからパイロットの使用が可能になる。WB隊のパイロットを再びア・バオア・クーに送り、ア・バオア・クー制圧を目指す。





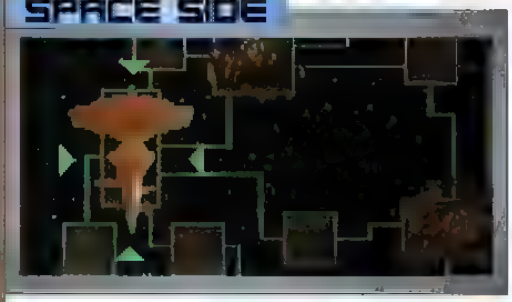
←シャアの搭乗するジオングは、まさに最強のMS。単独で行動しながらも艦船ユニットを1回の攻撃で撃破してしまうほどだ。



↑和平交渉の有無に関わらず、シオン軍はソーラレイを発射 連邦軍は、ア・バオア・クー内の戦力の30%を失ってしまう。

←シャアの搭乗するジオングを倒した後、WB隊は原作どおり全滅し事実上解散となるその後はプレイヤーが自由に使えるのだ

SPACE SIDE

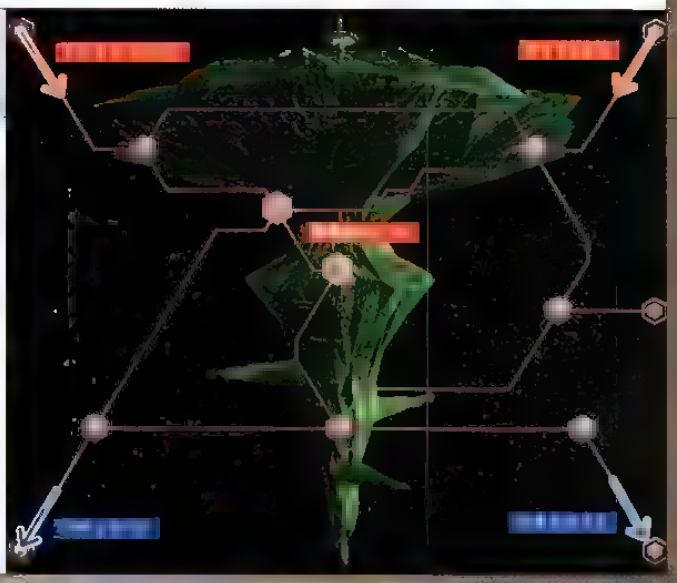


対象攻略エリア

ア・バオア・クー

ジオン軍の最終防衛ラインであるため、イベントが目白押しのア・バオア・クー。基地同士のつながり方や進入可能なポイントの配置が他のエリアでは見ることができないほど複雑に配置されているのが特徴。ユニットの数が多く、長期戦が予想されるエリアだ。

AREA: A BAOA QU



DATA

全基地数：8

宇宙：8

予想される敵部隊

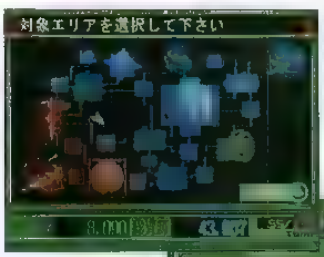
高機動型のMAやザクのバリエーション、リック・ドムなどが配置されている可能性が高いが、数を補うために古いタイプのザクなども多く配置されている。このエリアにおいてもソロモン同様ビグロやブラウ・ブロなどのMAが脅威と言えるだろう。場合によっては、ビグ・ザムなどのMAが配備されている可能性もある。先行して行動してくる、これらのMAをいかに速やかに撃破するかがポイントだ。

有効な部隊例

ソロモン攻略に参加した部隊をそのまま投入するので大きな変化はないが、生産が間に合っていればジムスナイパーやジム・コマンドなど最新鋭機を投入するといいだろう。艦船ユニットもユニットを搭載可能なKタイプを多く導入し、消耗戦になりがちな戦いをフォローしていこう。ペガサス級の艦船ユニットも地上での戦闘を終えたものを増援として向かわせて物量戦に備えよう。

完全制圧アドバイス

ア・バオア・クーでの戦いは2フェイズ目からが本番。1フェイズ目は作戦を実行した直後に進入したユニットは、ソーラレイ発射のイベントで全体の30%を失ってしまう。それを見越して、最初は少数のユニットのみで進入して損失を抑えよう。ただし、同じフェイズの4ターン目でWB隊の解散イベントが発生するので、生き残った部隊で1フェイズ目を逃げきろう。2フェイズ目で、隣接する宇宙-10、宇宙-7、サイド1に配置していた本隊を突入させる。1フェイズ目で解散したWB隊のパイロットは次のターンで配属が可能となるので、ソロモンなどに搭乗させるユニットを用意しておき、2フェイズ目ですぐに配属して戦力の増強をはかろう。敵MAの攻撃による自軍ユニットの損失も大きいはずなので生産を繰り返し、フェイズごとに増援部隊を送り、物量で勝利する方向で戦略を進める。この戦略は、残った2つの重要拠点の陥落にもつながるので、継続して行うように。



←ア・バオア・クーは3方向からの進入が可能。できるかぎり均等に部隊を分けて敵部隊を分散させるようにしよう。



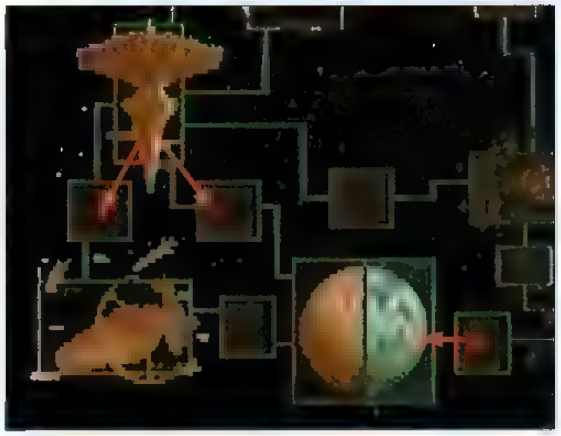
➡WB隊はできるかぎり同じ部隊に配属して士気を高める。分散させるよりもまとめたほうがより能力を発揮して、高い戦果が期待できる。

制圧後の展開

グラナダ・サイド3近郊

残る2つの重要拠点付近にユニットを配置

次に攻略しなくてならないエリアは、月面都市グラナダ。ジオン軍の最終拠点と隣接したこのエリアへはア・バオア・クーから部隊を宇宙-11側から動かすのと、反対側のフォン・ブラウン側から進入するという2つのルートがある。この段階までくると部隊数に関してはかなり余裕があるはずなので、ア・バオア・クーの部隊を2つに分けて宇宙-12と宇宙-11に進行するものと、地球近辺に配置していた部隊とルナ2で生産した部隊をフォンブラウンに向かわせ、それら全てのエリアを制圧するようにしよう。



❶ア・バオア・クーから宇宙-12へ　65~67ターン
❷ア・バオア・クーから宇宙-11へ　65~67ターン
❸地球近郊のエリアからフォンブラウンへ　65~67ターン

軍事パートアドバイス

グラナダ付近への進出をしている最中は、ターンが重なった分膨大に膨れ上がった敵ユニットに対抗するためのユニットを生産する必要がある。ア・バオア・クーにおいてもユニットの生産をして、増援部隊を増やそう。

戦闘パートアドバイス

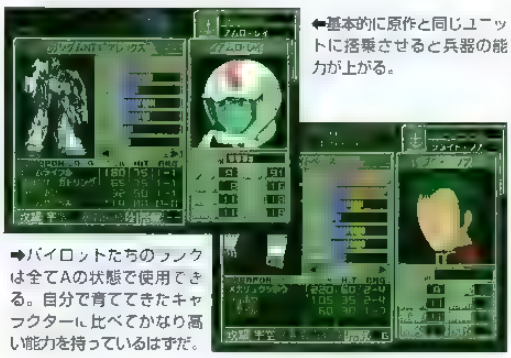
周辺エリアには、グラナダやサイド3への進入を防ぐための部隊が進出してきているはず。傾向として、ビグ・ザムなどのMAと数部隊のMSという編成が多い。それらの部隊に対抗するために、各エリア10部隊前後ずつ待機させておこう。

制圧後のイベント

ア・バオア・クー攻略作戦発動直後に発生する重要な2つのイベントの詳しい内容を紹介しよう。

WB隊の解散による戦力の増強

史実通りWB隊を存続させたままア・バオア・クーまできたわけだが、WB隊もこの侵攻作戦をもって史実通り全滅、解散することになる。今までの戦闘で成長し、高い能力を得たパイロットたちをこの場において自由に配属することが可能になる。各パイロットは、原作で使用していたユニットに搭乗させると、高い能力をより有効に使用することができるので、ぜひ試してほしい。

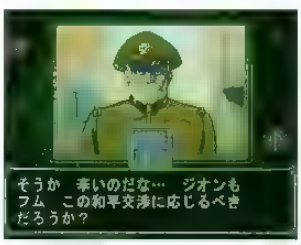


←基本的に原作と同じユニットに搭乗させると兵器の能力が上がる。

➡パイロットたちのランクは全てAの状態で使用できる。自分で育ててきたキャラクターに比べてかなり高い能力を持っているはずだ。

デギン公王からの和平提案

ア・バオア・クー攻略作戦実行直後にジオンのデギン公王から和平交渉が提案される。諜報能力が高い状況でこの和平交渉に応じると、ソーラレイの攻撃を察知して戦闘を続けることができる。逆に諜報能力が低い状況で和平交渉に応じると、デギンとレビルが共に死亡し連邦軍の史実エンディングを迎えることになる。もちろん、和平交渉を断われば継続して戦いは進行する。



←諜報能力が高い状況で和平交渉に応じると、被害は最小限に食い止められ、さらにジオン側の士気が下がり戦闘が有利に進められる

グラナダ攻略作戦

目標ターン
66～70ターン

作戦提案条件

●特別エリア「ア・バオア・クー」の占領

必要資金	5000
作戦開始条件	なし

作戦概要

ア・バオア・クーの陥落でついにジオン軍の中枢であるサイド3への道が開いた。本拠地突入前に、ジオン軍の指揮下にある月面都市グラナダの進行が急務となる。

最終拠点を前にして、ジオン軍も総力を結集した最後の抵抗を試みる。いよいよ、地球連邦軍の完全勝利へのカウントダウンが始まろうとしているのだ。

戦略　第2部への準備にとりかかれ

このあたりから、戦略の面では第2部に向けて準備を始める段階に入る。基礎開発レベル、MS開発レベル、MA開発レベルを上げておくことで第2部開始時に高性能なユニットが生産できる状態を作っておくといいだろう。もちろん、開発が提示され開発が可能なユニットがあれば開発を行い、第1部中に実戦投入が可能であれば、戦場に配備して戦力の増強にあてるのもいい。しかし資金や資源はできる限りユニットの生産にあてるようにしたい。

軍事　MSの生産を強化し、物量でジオンに勝れ

グラナダ進行に対して、最も問題になるのは大量生産されている敵ユニットの数だ。あまり作戦実行を引き延ばすと、エリア内で急増されたユニットによって手痛いダメージを受けることも考えられる。早めに攻略作戦を実行し、ユニット生産の動きを止め、早い段階で撤退し、次のフェイズでまた潜入するといった作戦を展開することで多少の時間を稼ぐことが可能なはず。短いターンで完成するユニットを多く作って、ジオンの物量に勝る物量戦を行おう。

戦闘　フォンブラウンをどう扱うかが戦闘の要

グラナダに攻め入る前に問題になるのが進入するためのエリアの制圧。中立エリアであるフォンブラウンを占領するかしないかで悩むところだ。フォンブラウンを占領すると外交関係が悪くなり、貿易収入が減ってしまう。しかし、フォンブラウンを一度制圧しないと進入可能エリアはひとつしかないので、エリア進入後すぐに敵部隊に囲まれるというリスクがつきまとう。やはり、フォンブラウンをグラナダ侵攻に拠点として使うといいだろう。

作戦遂行までの流れ

①フォンブラウン、ア・バオア・クーの両方面から進出

作戦を実行する前に宇宙11とフォンブラウンを占領し、部隊を派遣。さらに、サイド3進入用に宇宙-12も別の部隊でグラナダ攻略作戦と同時進行で進めておく。

②第2次ブリティッシュ作戦実行

ア・バオア・クー制圧から1ターン後、ギレンから停戦条約の申し入れがある。停戦条約に応じると判定エンディングに移ってしまうので、停戦条約は拒否する。すると、ギレンによって第2次ブリティッシュ作戦が行われ、シャブロー の部隊の半分を失うことになる。

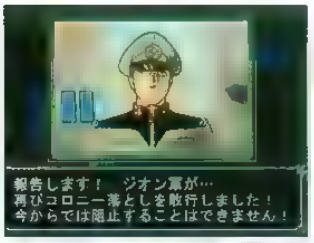
③攻略作戦開始

ア バオア・ク とフォンブラウンの両エリアをグラナダ攻略の前線基地として利用する。ルナ2で生産したユニットはフォンブラウンへ、ア バオア クーで生産したユ ットは宇宙11に送り物量戦に応じよう。



←フォンブラウンとの外交関係が悪化してしまうが、サイド3攻略作戦時に、外交に資金や資源を投入して関係回復を計ろう。

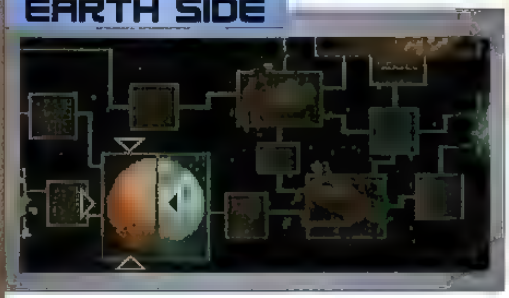




↑第2次ブリティッシュ作戦が実行されると、シャブロー エリアに配備していた地上部隊の50%が消失する ア・バオア・クーを占領する前に部隊を退避させておこう。

←ジム コマンドやジム スナイパ の大量生産は、ア・バオア・クー戦と同じ。今まで主力だったジムは前線に出して防御用に使おう

EARTH SIDE



対象攻略エリア

グラナダ

月面のクレーターに作られたジオン側の拠点・グラナダ。無重力空間での戦闘になるため地形の降下を受けることはないが、変則的に配置された基地と他の拠点に比べて狭いマップが特徴。進入可能なエリアも２つしかなく、攻めるのはなかなか困難なエリアだ。

AREA: GRANADA



DATA

全基地数：8

宇宙：8

予想される敵部隊

ア・バオア・クーでの戦闘時よりもさらに進んだMSとしてゲルググやギャン、リックドムⅡなどが配備されている可能性があるが、配備されていても１部隊程度。その他は、ア・バオア・クー同様宇宙用MAやザク、リック・ドムなどが主力となっている。ターン数の関係上、30部隊前後の大量のユニットが配備されている可能性が高い。

有効な部隊例

主力のユニットは、、ジムスナイパーとジム・コマンドのMS部隊。さらに、序盤の壁となる部隊としてジムやボールなどの前期型のユニットを同時に配備しよう。各ユニットを搭載可能な艦船ユニットも後方援護及び移動基地として少し多めに配備しておきたい。消耗戦になる可能性も高いので、増援部隊の用意も同時に進めておくように。

完全制圧アドバイス

グラナダへの進入可能エリアは、フォン・ブラウンと宇宙-13の２カ所。中立エリアであるフォン・ブラウンも一度占領しなければ、進入可能エリアはひとつしかないので常に敵ユニットに囲まれてしまう危険性が付きまとう。まず、フォン・ブラウンを占領し、その直後に２つのエリアから同時に進入。敵ユニットを分散させて、迎撃中心に戦いを展開しよう。進入直後に基地を制圧し、そこを拠点として接近してくる敵ユニットを迎撃するのだ。

まず、破壊されても構わないボールやジムなどを前線に配置し、直接攻撃を受けない壁として利用する。そこで、ある程度隊列を崩したら、本隊のジムスナイパーやジム・コマンドを前線に出しつつ艦船ユニットで後方から援護。この方法を２カ所同時に行い、大量に近づいてくる敵ユニットを退けるようにするといいだろう。



←少ないユニットで進入するとすぐに囲まれて危機的な状況に追い込まれてしまう。少しでも危ないと思ったらすぐに撤退して、部隊を立て直そう。



➡前線で壁の役目を果たすジムやボール。強力なユニットには直接ぶつけて、可能な限り戦力を減らす。航宙ユニットも同じように使うのも手だ。

サイド3攻略作戦

目標ターン
71～80ターン

作戦提案条件

●特別エリア「グラナダ」を占領

必要資金	10000
作戦削除条件	なし

作戦概要

地球から最も遠いスペースコロニーであり、ジオン公国軍の本拠地でもあるサイド3。スペースノイドの独立宣言から端を発した1年戦争もこの最重要拠点を制圧することで終局を迎える。すべての重要拠点を制圧した今、地球連邦軍の本土決戦を阻むものはもうなにもない。すべての戦力を総動員し、この戦いに終止符を打つのだ。

戦略　やり残した開発に力を入れる

この段階まで来れば、やるべきことはすべて終わったと言える。資源や資金の面でもかなり余裕が出ているはずなので、今まで開発を見送ってきたユニットの生産や開発技術の向上に力を注ぐといいだろう。第2部にも今までの流れを継承することができるので、余裕があるこの時期に開発の面を強化しておくといいだろう。

軍事　グラナダとア・バオア・クーでユニットを生産

ア・バオア・クーとグラナダという重要拠点での連戦によって、自軍はかなり疲弊しているはず。サイド3では、本土決戦に備えた大量のユニットが生産されているはずなので、戦力的に少々心許ないはず。サイド3に近い、グラナダとア・バオア・クーの各重要拠点でユニットの生産を行い、随時増援可能な状態を作っておこう。特に、ユニット搭載可能な艦船ユニットの生産を早めに行って、戦力の再生を図ろう。

戦闘　グラナダ側の戦力を強化

サイド3に潜入できる場所は、グラナダ側とア・バオア・クー側の2カ所。2カ所同時の進入によって敵を分散させるのが作戦としては常套手段なのだが、ここで注意したいのがグラナダ側。敵ユニットが固まっている基地に近い位置からの進入になるので、敵に短時間で囲まれてしまいやすい。ユニットを搭載可能な艦船ユニットを多めに配備して、敵ユニットの速攻に対応しよう。

作戦遂行までの流れ

①パイロットの配置で、さらなる戦力強化

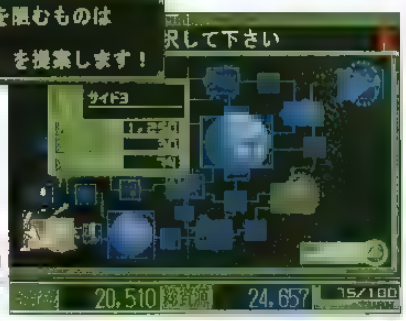
サイド3進入前に、ア・バオア・クーとグラナダの両エリアに集結した部隊をきちんと整理し、パイロットを整理。できるだけ高い士気で戦うために相性のいいパイロット同士を同じスタックにするなどしておくといいだろう。さらに、演説をおこない士気を高揚させるのもおすすめだ。



←ついに発動された「サイド3攻略作戦」。しかし、勝ちを焦って進入すると手痛い反撃を受けるので、1～2ターンは軍の整理に時間をかけよう。

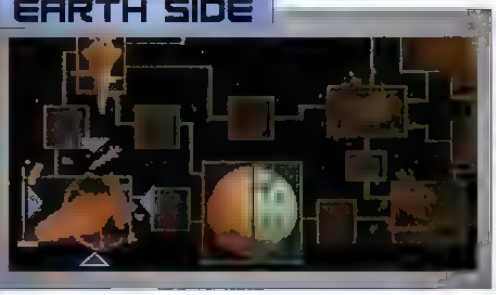
②隣接するエリアを制圧し、本土決戦へ

サイド3に隣接するエリアは、宇宙－12、宇宙－13の2カ所。進入する時に両方のエリアが制圧済みならば問題はない。しかし、片方のエリアしか制圧していない場合でもとりあえず片方の部隊だけでもサイド3進入させ、すぐに撤退。こうすれば敵にユニットを増産させずに済む。両方のエリアが制圧終了したときが本当の本土決戦の始まりだ。



➡宇宙－12、宇宙－13の両エリアを制圧し終えたら、両軍を同時に進入。敵を分散させ、ダメージを最小限に抑えるのだ

EARTH SIDE



対象攻略エリア

サイド3

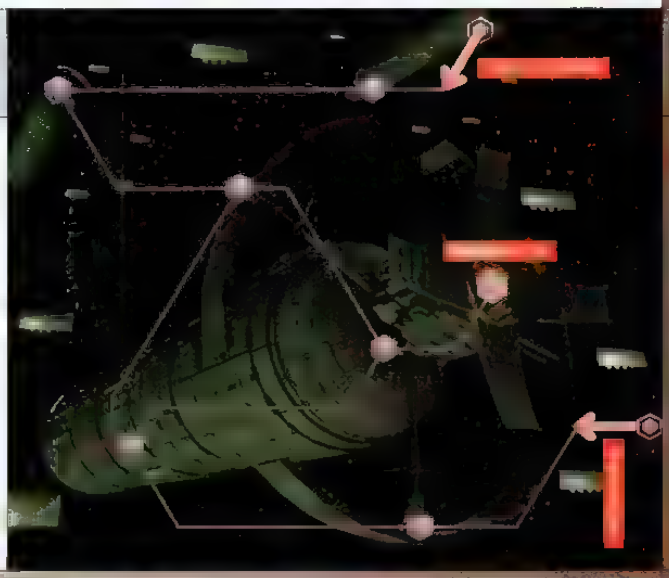
ジオン軍の最終拠点であるサイド3。基地の間が長く、かなりの数のユニットが予想されるなかなか攻めにくいエリア。特にグラナダ側から進入した部隊は、いかに攻めの拠点となる基地を制圧するかが問題となる。損失を最小限に抑えて、完全勝利を手中に入れよう。

AREA: SIDE 3

DATA

全基地数：7

宇宙：7



予想される敵部隊

進入までのターン数がかかってしまえば、それだけ多くのユニットが配備されていることが予想される。50部隊以上のユニットが配備されている可能性があり、宇宙用ＭＡのエルメス、ブラウ・ブロ、ビグロ、ビグ・ザムなども数機づつ配備されているだろう。もちろん、パイロットも総動員してくるはずなので簡単に勝利することは難しい。

有効な部隊例

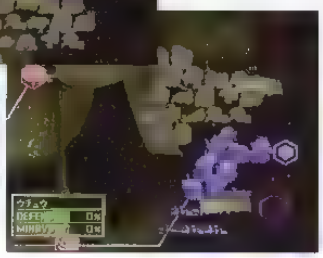
物資を補給するのが難しいエリアなので、ユニットを搭載可能な艦船ユニットを多く配備することが望ましい。さらに、大部隊に一気に囲まれてしまうという状況も考えられるので、中距離攻撃が可能なＭＳを投入したい。ガンキャノンの発展型を生産し、ジムキャノンとともに多めに配備するといいだろう。また、短いターンで生産が可能なボールなども捨て駒として役に立つはずだ

完全制圧アドバイス

サイド３への進入は、ア・バオア・クー側とグラナダ側の２カ所からになるわけだが、グラナダ側は敵の集まっている基地に近く、さらにすぐに制圧できる基地がないため苦戦が予想される。そこで、まず最初のフェイズでは、グラナダ側はできる限り進入場所の近くで戦闘し、３ターンほど戦ったら一度撤退。ア・バオア・クー側の基地を制圧した味方部隊の方へ敵を移動させる。そして、次のフェイズで再度部隊を大量投入し、敵部隊が近づいてくる間に右下へ移動しながら基地を制圧して反撃に転じると損失は少なくて済むはず。能力の高いパイロットは、できる限りア・バオア・クー側から進入させて、最後まで生き残らせるようにしよう。どんな優秀なパイロットでも数には叶わないので、囲まれにくいア・バオア・クー側に配置して、後半の反撃時に活躍させるのだ。



←敵１　ットは、中央の基地に大量に集結しているはず。この大部隊をいかに分散させ手際よく倒していくかがポイント。



➡ガンダムなどの強力なユニットを多めに投入しても、この数に囲まれてしまうとかなり苦しい。さらに、物資の補給も受けにくいので、焦った戦闘はおすすめできない。

その他のイベント

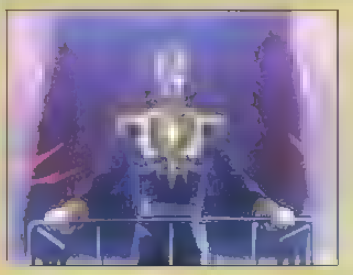
ここでは、ターン数の経過によって発生する特殊イベントを紹介しよう

ホワイトディンゴイベント

ターン数が75を越えると発生する特殊イベント。ドリームキャスト版「コロニーの落ちた地で……」のシチュエーションを再現したイベントで、諜報部の連絡により敵の秘密兵器の存在が確認されるとイベントスタート。ここで、調査命令を出すと、ホワイト・ディンゴのメンバーであるレイアーとマイクが調査に向かい、敵のMAを撃破してくれる。調査に向かわせないと、2ターン後にキリマンジャロにライノサラスが5機出現することになる。

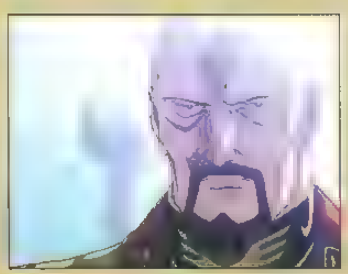


←生物兵器を搭載した中型のMA・ライノサラス 遠距離攻撃が可能な巨大な砲塔を装備している。中型のため、耐久能力はあまり高くない。









ギレンの野望 ジオンの系譜

第2部 プロローグ

人類の半分近くを失うという悪夢のような戦争は幕を閉じた。

地球圏に再び平和が訪れたが、それは決して長く続くものではなかった。

人間が地球の重力から切り放たれる術を持ってから芽生えたたったひとつの新たな思想は、さまざまな形に昇華され、そして人の命を奪って行く。

1年戦争が残した遺恨は、新たな勢力の加入により、さらに激しい戦いへと姿を変えて行く。

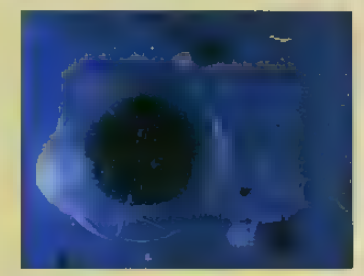
己の信念を貫く者、生まれた場所の違いに差別意識を持つ者、復讐に燃える者…。

次の起こる戦いの覇者はいったい誰なのだろうか……。

戦いはまだ続く新世代の戦いへと　。











to be continued…… Next Generation War

COLUMN

…ない… …？

第2部に登場する10大勢力

第2部では、地球連邦軍やジオン公国以外にも第三勢力としていくつかの勢力が登場する。これらはゲーム中である条件を満たすことにより、自分の手でプレイすることが可能になるらしい。第三勢力はあくまで外伝という形でのプレイになるので、まずは連邦軍、ジオン公国での第2部クリアを目指してほしい。ちなみに、この攻略本の続編ではそれらすべての攻略法を掲載する予定だ。

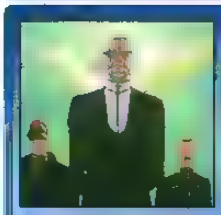
連邦ディスク



代表者
レビル将軍

地球連邦軍

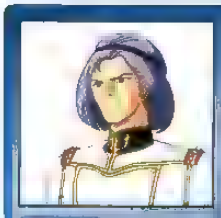
戦いは終わりに見えたが、それは新たな戦いへの休息に過ぎなかった。地球連邦軍とジオン公国で行われた戦争が、皮肉にもアースノイドとスペースノイドとの間に対立を生み出したのである。そこで生まれた新たな勢力。レビルの戦いはまだまだ…のであった…。



代表者
ジャミトフ・ハイマン

ティターンズ（ジャミトフ）

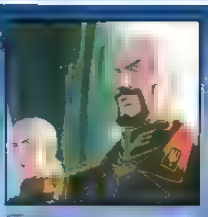
ジャミトフ・ハイマンを中心として地球連邦軍内に組織されたティターンズ。地球至上主義を掲げ、アースノイドから高い支持を受けて、今やその力は連邦軍と同等かそれ以上になりつつあった。…オンを根絶やしにし、地球連邦を手中に収める日は…近い？



代表者
バフテマス・シロッコ

ティターンズ（シロッコ）

資源輸送船の乗組員として航海を続けていたが、突如木星より帰還しティターンズに加わったニュータイプ。ジャミトフに心服したふりを続けているが、その心中には大いなる野心を持ち、頂点に…つ日を狙っている。自らの理想とする…界を作り出せるのか？



代表者
エキ　ユ・デラーズ

デラーズ・フリート

一年戦争時は、親衛隊の隊長としてギレンに仕えていた勇将エキーユ・デラーズ。キレンの死後はその意志を継いでジオンの残党を糾合、デラーズ・フリートを結成して地球連邦軍に宣戦を布告する。公国軍の意志を代表するものとして、…邦に勝利できるか？



代表者
ブレックス・フォーラー

エゥーゴ

スペースノイドへの弾圧を続けるティターンズの横暴に対抗するために、連邦准将のブレックス・フォーラーを中心として作られた反連邦組織エゥーゴ。クワトロ・バジーナと名前を変えたシャア右腕として、スペースノイド、アース…

ジオン軍ディスク

ジオン公国

連邦本部を手中に収め、地球圏の支配を始めたギレンであったが、ギレンの支配体制やスペースノイド…反感を持つ者、地球連邦の国力回復など問題は残されていた。完全なる勝利を目指し、支配体制をより強化するためにキレンの新たな戦いが始まろうとしていた。



代表者
ギレン・サヒ

正統ジオン

父デギン、弟ガルマの死すらも自らの野望の糧にしてしまい、ジオン公国を私物化する兄ギレンをキンリアは許せなかった　そして、父デギンが作り上げたジオン公国の意志を正統に継ぐものとして正統ジオン公国の設立を宣言し、ジオン公国に宣戦を布告した。



代表者
キンリア・ザビ

新生ジオン

ガルマの意志

ザビ家によって引き起こされた戦争に責任を感じ、その永遠の終止符を打つべく、新たなジオンである新生ジオン公国の設立を宣言したカルマ　兄トズルとその配下の兵をも使いこなし、ギレンの目指す独裁政治とは違った理想国家が設立できる日は来るのだろうか？



代表者
カルマ・サヒ

ネオ・ジオン

ジオン・ダイクンの正統なる後継者であるキャスバルという本名を明かし、ネオ・ジオンを結成したシャア・シオンの実子であり、スペースノイドの真の自治権獲得を目指すシャアの理想に賛同にした者によって、ニュータイプによる時代の変革を目指す戦いが始まった。



代表者
キャスバル・レム・タイクン

アクシズ

ジオンの残存戦力が集まる小惑星アクシズ。ドズル・ザビの遺児、ミネバ・ザビを形式的な総帥としながらも実権はミネバの摂政であるハマーン・カーンが握っている。スペースノイドによる地球圏の完全支配を目指すため、沈黙していたアクシズが動き出した…



代表者
ハマーン・カーン

MS開発データ
MS兵器データ
キャラクターデータ

MOBILE SUIT DEVELOPMENT TREE DATA
UNIT DATA
CHARACTER DATA

MS開発データ
兵器データ、キャラクターデータ

MS DEVELOPMENT TREE DATA
UNIT DATA
CHARACTER DATA

第一部(一年戦争)で使用可能な兵器、キャラクターの詳細なデータを掲載。またMS開発は、わかりやすい「系統図」形式で紹介。自軍編成や戦略を練るときの参考にしよう。

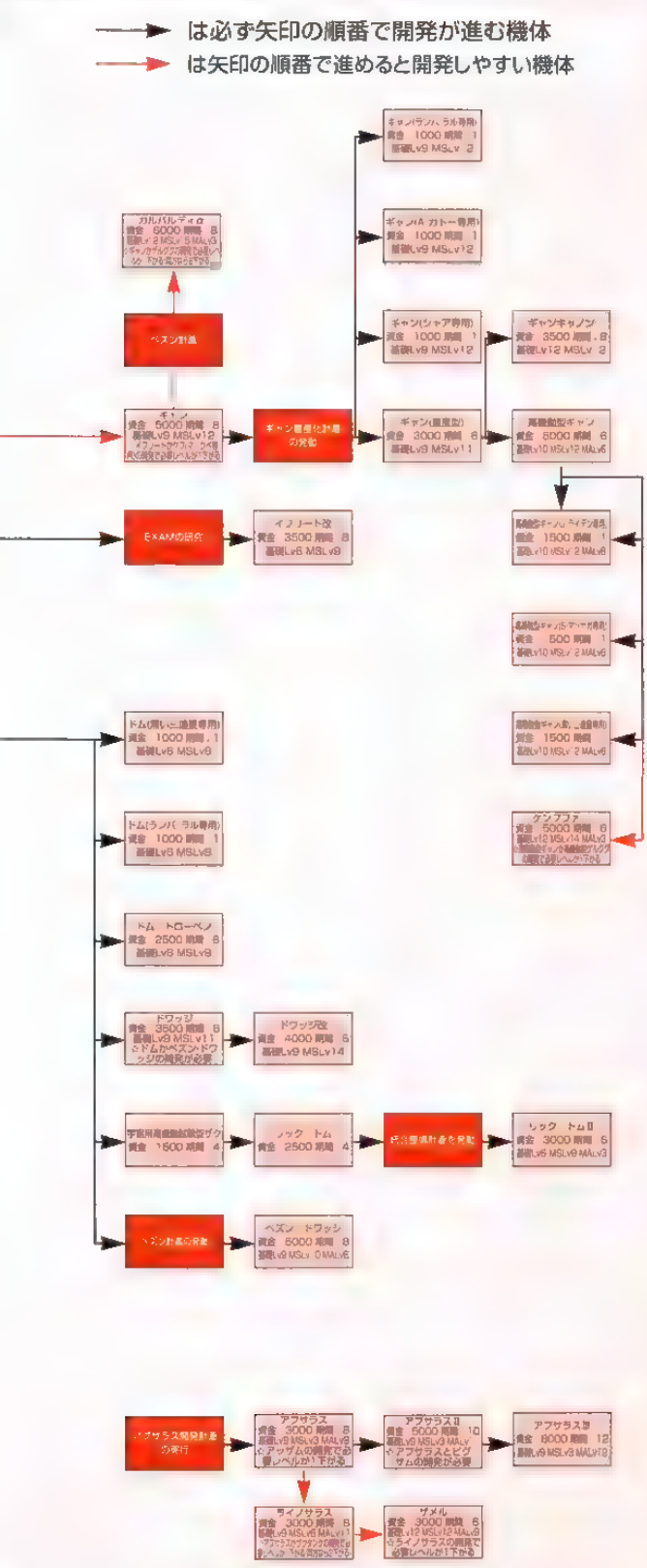
MS開発系統図

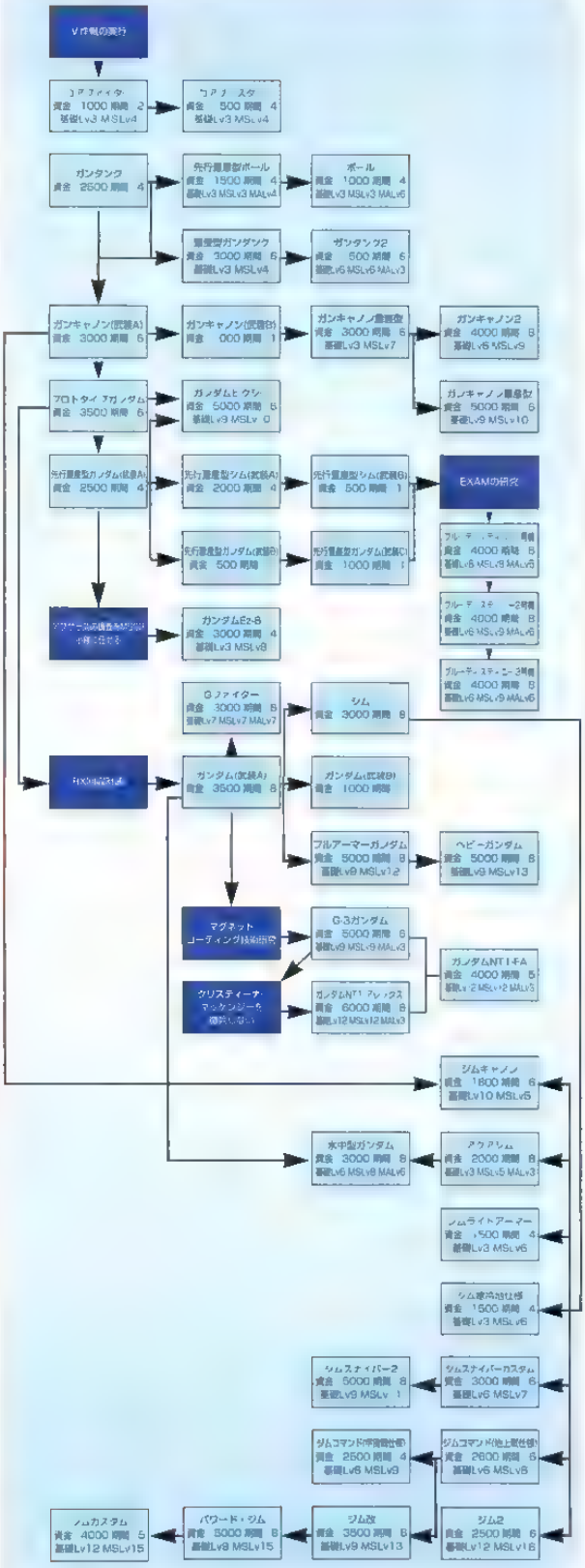

ザクII(G.マンナ専用)
資金 500 期間 1
MSLv1
ザクII(J.ライデン専用)
資金 500 期間 1
MSLv1
ザクII初期型(武装C)
資金 1000 期間 1
ザクII初期型(武装B)とザクII改の開発が必要
ザクII初期型(武装B)
資金 500 期間 1
ザクII(武装C)
資金 1000 期間 1
基礎Lv8 MSLv1
☆ザクII(武装B)とビグロの開発が必要
ザク(武装A)
ザク(ラノベ ラル専用)
ザク強行偵察型
資金 1000 期間 4
基礎Lv3 MSLv3
ザク(黒い三連星専用)
ザクII(武装A)
資金 2000 期間 4
MSLv1
ザク(武装B)
資金 500 期間 1
ザクII初期型(武装B)
資金 500 期間 1
ザクII初期型(武装A)
ザクII初期型(シャア専用)
ザクII改
資金 3000 期間 6
基礎Lv9 MSLv9
ザクII改(ラル専用)
資金 3000 期間 6
基礎Lv9 MSLv9
ドラッツェ
資金 2500 期間 6
基礎Lv12 MSLv15 MALv9
☆ザクIIとゴトルの開発が必要
ザクII(黒い三連星専用)
資金 1500 期間 2
MSLv1
ザクII(シャア専用)
資金 500 期間 1
MSLv1
ザクII強行偵察型(武装A)
資金 2000 期間 4
MSLv1
ザクII強行偵察型(武装B)
資金 500 期間 1
ザクII強行偵察型(武装C)
資金 1000 期間 1
基礎Lv3 MSLv1
☆ザクII強行偵察型(武装B)の開発でザクII強行偵察型(武装C)とマゼラアタックの開発が必要
ザク・デザ トライプ
資金 1500 期間 4
MSLv2
ザクII強行偵察型(トゴル専用)
資金 500 期間 1
MSLv1
ザク キャノン
資金 1500 期間 4
MSLv2
ザクII強行偵察型(ガルマ専用)
資金 500 期間 1
MSLv
ザクII(装甲強化型)
資金 2500 期間 4
MSL基礎Lv6 MSLv6v2
ザクII指揮官用(武装B)
資金 500 期間 1
グフ強行偵察型
資金 2500 期間 6
☆ザクII強行偵察型(武装B)の開発でも必要レベルが1下がる
グフ(武装A)
資金 2500 期間 6
基礎Lv3 MSLv5
グフ(武装B)
資金 1000 期間 1
基礎Lv4 MSLv5
グフ(マ・クベ専用)
資金 1000 期間 1
基礎Lv3 MSLv5
グフ重装型
資金 2000 期間 4
基礎Lv3 MSLv5
イフリート
資金 3000 期間 6
基礎Lv8 MSLv7
グフ改良型
資金 2000 期間 4
基礎Lv3 MSLv5
グフ強行偵察型
資金 2000 期間 4
基礎Lv3 MSLv5 MALv3
ドム
資金 3000 期間 8
基礎Lv6 MSLv9
ゾゴック
資金 3000 期間 6
基礎Lv6 MSLv10 MALv6
アッガイとズゴックの開発が必要
ハイゴック
資金 3500 期間 6
基礎Lv6 MSLv MALv6
アッグ
資金 3000 期間 6
基礎Lv3 MSLv9 MALv6
ズゴック
資金 3500 期間 6
基礎Lv6 MSLv9 MALv9
ジュアッグ
資金 3000 期間 6
基礎Lv3 MSLv8 MALv6
アッガイ
資金 3000 期間 6
基礎Lv3 MSLv7 MALv6
ミッドローン基地
MS開発作戦の発動
アッガイ
資金 2500 期間 4
基礎Lv3 MSLv5 MALv3
☆ザクマリンタイプの開発で必要レベルが1下がる
ゴッグ
資金 3000 期間 6
基礎Lv3 MSLv3 MALv3
ザク マリンタイプ
資金 1500 期間 4
MSLv2
高機動型ザク(武装A)
資金 2000 期間 6
基礎Lv3 MSLv4 MALv3
ザクタンク
資金 500 期間 2
基礎Lv3 MSLv3 MALv3
☆ザクタンクとマゼラアタックの開発が必要
ベズン計画
ギガノ
資金 1500 期間 6
基礎Lv9 MSLv MALv6
☆ザクタンクの開発で必要レベルが1下がる
リゲルグ
資金 5000 期間 8
基礎Lv15 MSLv 8 MALv9
ゲルググ(テンバ ラル専用)
資金 1000 期間 1
基礎Lv9 MSLv12
ゲルググ(J.ライデン専用)
資金 500 期間 1
基礎Lv9 MSLv12 MALv6
ゲルググ
資金 5000 期間 8
基礎Lv1 MSLv14
☆ゲルググ(量産型)とゲルググキャノンの開発が必要
ゲルググ(シャア専用)
資金 1000 期間 1
基礎Lv9 MSLv12
ゲルググ M(シーマ専用)
資金 1000 期間 1
基礎Lv12 MSLv13
ゲルググ M
資金 5000 期間 6
基礎Lv12 MSLv13
☆ゲルググ重装型と高機動型ゲルググの開発が必要
ゲルググキャノン
資金 3000 期間 6
基礎Lv9 MSLv12
高機動型ゲルググ
資金 3000 期間 6
基礎Lv9 MSLv 2 MALv6
ゲルググ(量産型)
資金 3000 期間 5
基礎Lv9 MSLv11
ゲルググ専用(仮)の発動
アクト ザク
資金 4000 期間 6
基礎Lv9 MSLv11 MALv6
☆高機動型ザクの開発で必要レベルが1下がる
高機動型ザク(ガルマ専用)
資金 500 期間 1
高機動型ザク(J.ライデン専用)
資金 1000 期間 1
基礎Lv3 MSLv4 MALv3
高機動型ザク(シャア専用)
資金 1000 期間 1
基礎Lv6 MSLv6 MALv3
高機動型ザク物語(武装A)
資金 2000 期間 4
基礎Lv3 MSLv5 MALv3
高機動型ザク物語(武装B)
資金 500 期間 1
高機動型ザク改(武装B)
資金 500 期間 1
高機動型ザク改良(武装A)
資金 2000 期間 4
基礎Lv3 MSLv5 MALv3
高機動型ザク物語(量産型)
資金 2500 期間 4
基礎Lv6 MSLv6 MALv3
ズゴック(強襲仕様)
資金 2500 期間 8
基礎Lv6 MSLv7 MALv3
☆ズゴックの開発で必要レベルが1下がる
ズゴック改
資金 5000 期間 8
基礎Lv6 MSLv12 MALv6
ズゴック シャア専用
資金 1000 期間 1
基礎Lv6 MSLv7 MALv3
ガッシャ
資金 2500 期間 8
基礎Lv6 MSLv11 MALv6
☆ズゴックの開発で必要レベルが1下がる
アッザム
資金 5000 期間 8
基礎Lv3 MALv3
ザクレロ
資金 2500 期間 6
基礎Lv3 MALv5
☆アッザムの開発で必要レベルが1下がる
ビグロ
資金 3000 期間 8
基礎Lv9 MALv9
グラブロ
資金 3500 期間 8
基礎Lv6 MALv7
☆ビグロの開発で必要レベルが1下がる
ビグ・ザム
資金 6000 期間 12
基礎Lv6 MALv10
☆ビグロの開発で必要レベルが1下がる
ヴァル ヴァロ
資金 6000 期間 8
基礎Lv9 MALv14
ジオン軍機関の設立
ブラウ ブロ
資金 5000 期間 8
基礎Lv6 MALv8
☆アッザムの開発で必要レベルが1下がる
エルメス
資金 5000 期間 10
基礎Lv9 MALv10
サイコミュ試験用ザク
資金 2500 期間 4
基礎Lv9 MSLv8 MALv3
サイコミュ試験用ザク
資金 3500 期間 8
基礎Lv9 MSLv9 MALv6
ジオング
資金 6000 期間 8
基礎Lv12 MSLv13 MALv 2
ジオング(完成版)
資金 8000 期間 8
基礎Lv12 MSLv14 MALv12

ジオン公国軍

地球連邦軍

→ は必ず矢印の順番で開発が進む機体
→ は矢印の順番で進めると開発しやすい機体





兵器データ

UNIT DATA

シオン軍、地球連邦軍それぞれの第1部～一年戦争に登場する兵器データを完全掲載　自軍編成や兵器開発の参考にしてほしい



兵器データの見方

①エリアMAPでの表示グラフィック

②兵器名　③兵器名称注釈

④生産に関するデータ

■**機数**　1部隊を編成している機数。
■**資金**　1機分の資金。機数×資金で一部隊を生産するときの資金。
■**資源**　1機分の資源。機数×資源で一部隊を生産するときの資源。
■**期間**　ユニットができあがるまでのターン数。
■**割引タイプ**　ある一定数以上同じ兵器を生産すると、累積生産台数に応じて生産資金が割引される。割引タイプは、下の割引表に対応している。

割引タイプ	生産回数1	低下率(%)	生産回数2	低下率(%)	生産回数3	低下率(%)
一般兵器①	50	3	100	6	200	12
一般兵器②	25	3	50	6	100	12
大型兵器①	5	5	10	10	20	15
大型兵器②	3	5	6	10	12	15
量産MS①	50	10	100	15	150	20
量産MS②	30	10	60	15	120	20
量産MS③	20	10	40	15	80	20
量産MS④	15	10	30	15	60	20
量産MS⑤	10	10	20	15	40	20
高級MS・MA①	15	20	30	30	60	35
高級MS・MA②	10	20	20	30	40	35
高級MS・MA③	5	20	10	30	20	35
最高級機①	10	40	30	45	90	50
最高級機②	5	40	15	45	45	50
最高級機③	3	40	9	45	27	50

⑤武装武器データ

ユニットが装備している武器のデータ。

■**武器名**　装備している武器の名称。
■**威力**　1回の攻撃威力。
■**回数**　1ターンの攻撃回数。敵ユニットに与えるダメージは、威力×命中回数で決まる。
■**命中率**　1部隊のみの武器の命中率。スタックや隊列により変化するほか、搭乗者の士気によっても変化する。
■**射程**　攻撃可能な範囲。0は攻撃対象ユニットと隣接している場合にのみ、選択攻撃の後で自動的に発動される攻撃手段。
■**特殊能力**　ユニットに付加されている特殊能力。

制圧	基地を制圧できる
打上	地球から宇宙へ移動可能
突入	宇宙から地球へ移動可能
散布	ミノフスキー粒子の散布可能
武装変更	武装変更が可能
攪乱幕	攪乱幕使用可能
分離	分離可能
合体	合体可能
変形	変形可能
特殊武装	艦船ユニットに搭載せずに、武装変更が可能
砲撃	間接攻撃可能
補給	他ユニットへ補給可能
被補給	補給を受けることができない
シールド装備	シールド装備。防御力が高い
ビーム無効化	ビーム攻撃を無効にできる
GM強化計画	「GM強化計画」イベントで、能力強化できる
MC	マグネットコーティング可能
EXAMシステム搭載	EXAMシステムを搭載している
サイコミュ兵器	サイコミュ兵器を装備。パイロットがニュータイプでないとサイコミュ兵器は使用できない
脱出	ユニットが撃破されても、脱出機で生き残ることができる

⑥性能に関するデータ

■**限界**　搭乗者の能力でユニットの性能が上がる最大の割合。
■**耐久**　ユニットの耐久力の上限。
■**運動**　ユニットの回避率と命中率に影響する。数値が高いほど良い。
■**移動**　得意な地形での移動範囲。地形によって移動範囲は変化する。
■**物資**　攻撃、制圧などの行動で消費する物資。攻撃・索敵・制圧・散布は数値×1、砲撃は数値×2
■**索敵**　行動実行フェイズでの「索敵」コマンドの効果範囲。
■**搭載**　そのユニットが搭載可能な部隊数。
■**スタック**　同じユニット、もしくは他ユニットとスタックできるかどうか。

⑦移動に関する地形適正

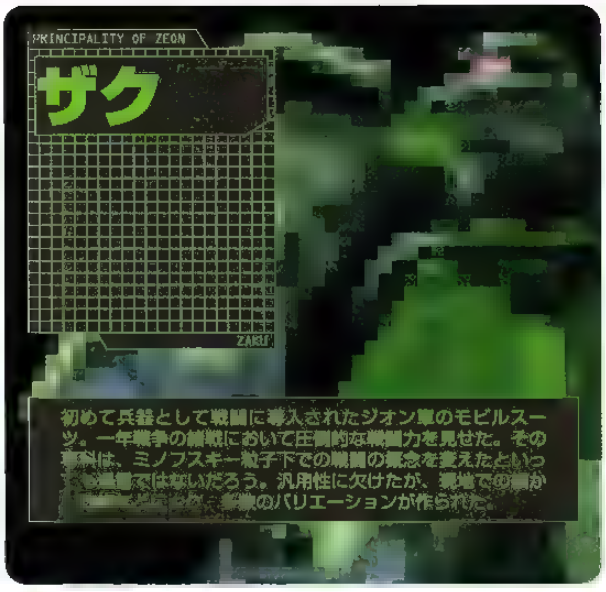
ユニットの地形適正。黒は適正がなく、まったく移動できない地形を表す。黄色→赤の順で適正が高くなる。

空…空中　寒…寒冷地　山…山　平…平地
宇…宇宙　水…水中　森…森林　砂…砂漠

⑧攻撃に関する地形適正

ユニット攻撃や反撃可能な地形。黒は適正がなく、攻撃・反撃ができない。黄色→赤の順で適正が高くなる。

空…空中　寒…寒冷地　山…山　平…平地
宇…宇宙　水…水中　森…森林　砂…砂漠



ザクⅠ・A

ザクⅠ（マシンガン） PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	150	360	2

割引タイプ▶量産MS1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	120	30	8	6	80

消費	索敵	搭載	スタック
6	0	−	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクマシンガン	3	8	40	1〜1
	ヒートホーク	16	2	70	0〜0
	タックル	30	1	85	0〜0
	−	−	−	−	−

特殊能力 ▶制圧、武装変更

移動 平宇 攻撃 平宇

ザクⅠ・B

ザクⅠ（バズーカ） PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	150	360	2

割引タイプ▶−

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	120	30	8	5	80

消費	索敵	搭載	スタック
10	0	−	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクバズーカ	12	3	50	1〜1
	ヒートホーク	16	2	70	0〜0
	タックル	30	1	85	0〜0
	−	−	−	−	−

特殊能力 ▶制圧、武装変更

移動 攻撃 平宇

ザクⅠ/RR

ザクⅠ（ランバ・ラル専用機） PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	570	1000	2

割引タイプ▶−

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	100	68	22	6	80

消費	索敵	搭載	スタック
10	1	−	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクマシンガン	3	8	40	1〜1
	ヒートホーク	18	2	70	0〜0
	タックル	35	1	85	0〜0
	−	−	−	−	−

特殊能力 ▶制圧

移動 攻撃 平宇

ザクⅠ/3S

ザクⅠ（黒い三連星専用機） PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	580	950	2

割引タイプ▶−

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	100	62	26	6	80

消費	索敵	搭載	スタック
10	1	−	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクバズーカ	12	3	50	1〜1
	ヒートホーク	18	2	70	0〜0
	タックル	35	1	85	0〜0
	−	−	−	−	−

特殊能力 ▶制圧

移動 平宇 攻撃 空 平宇

ザクⅡ-C型・A

ザクⅡ初期型（マシンガン） PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	220	520	2

割引タイプ▶−

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	120	48	10	6	100

消費	索敵	搭載	スタック
8	0	−	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクマシンガン	3	10	50	1〜1
	ヒートホーク	18	2	70	0〜0
	タックル	35	1	85	0〜0
	−	−	−	−	−

特殊能力 ▶制圧、武装変更

移動 平宇 攻撃 平宇

ザクⅡ-C型・B

ザクⅡ初期型（バズーカ） PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	220	520	2

割引タイプ▶ー

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	120	48	10	5	100

消費	索敵	搭載	スタック
12	0	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクバズーカ	12	4	60	1~1
	ヒートホーク	18	2	70	0~0
	タックル	35	1	85	0~0
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧、武装変更

移動 十 十 攻撃 平 宇

ザクⅡ-C型・C

ザクⅡ初期型（核バズーカ） PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	220	520	2

割引タイプ▶ー

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	120	48	10	4	100

消費	索敵	搭載	スタック
30	0	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	核バズーカ	80	2	80	2~3
	ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧、武装変更、砲撃

移動 十 攻撃 宇

ザクⅡC/CA

ザクⅡ初期型（シャア専用機） PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	680	1100	2

割引タイプ▶ー

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	100	75	30	7	100

消費	索敵	搭載	スタック
12	1	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクバズーカ	12	4	60	1~1
	ヒートホーク	20	2	75	0~0
	タックル	40	1	85	0~0
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧

移動 ー 攻撃 空 十 宇

ザクⅡ-F型・A

ザクⅡ マシンガン PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	240	470	2

割引タイプ▶量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	120	42	16	6	100

消費	索敵	搭載	スタック
8	0	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクマシンガン	3	10	50	1~1
	ヒートホーク	18	2	70	0~0
	タックル	35	1	85	0~0
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧、武装変更

移動 十 攻撃 平 十 森

ザクⅡ-F型・B

ザクⅡ（バズーカ） PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	240	470	2

割引タイプ▶ー

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	120	42	16	5	100

消費	索敵	搭載	スタック
12	0	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクバズーカ	12	4	60	1~1
	ヒートホーク	18	2	70	0~0
	タックル	35	1	85	0~0
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧、武装変更

移動 平 宇 森 攻撃 平 宇 森

ザクⅡ-F型・C

ザクⅡ（スキウレ） PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	240	470	2

割引タイプ▶ー

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	120	42	16	4	100

消費	索敵	搭載	スタック
24	0	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	スキウレホウ	35	3	65	2~3
	ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶武装変更

移動 宇 攻撃 宇

ザクⅡF/SM

ザクⅡ S マシナカ専用機 | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	時間
1	700	1200	2

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
100	82	26	6	100

消費	索敵	搭載	スタック
12	1	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ザクマシンガン	3	10	50	1~1
ヒートホーク	20	2	75	0~0
タックル	40	1	85	0~0
ー	ー	ー	ー	

特殊能力 ▶制圧

移動 平 宇 森

攻撃 空 山 平 宇 森

ザクⅡF/JR

ザクⅡ(J ライテン専用機) | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	時間
1	720	1050	2

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
100	70	34	6	100

消費	索敵	搭載	スタック
12	1	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ザクバズーカ	12	4	60	1~1
ヒートホーク	20	2	75	0~0
タックル	40	1	85	0~0
ー		ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧

移動 平 宇 森

攻撃 空 山 平 宇 森

ザクⅡ-J型・A

ザクⅡ陸戦型 マノンカン | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	時間
3	260	500	2

割引タイプ▶量産MS2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
120	45	12	6	100

消費	索敵	搭載	スタック
12	1	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ザクマシンガン	3	10	50	1~1
ミサイルポッド	6	3	50	1~1
クラッカー	20	1	80	1~1
ヒートホーク	18	2	70	0~0

特殊能力 ▶制圧、武装変更、合体

移動 上 森

攻撃 山 平 森

ザクⅡ-J型・B

ザクⅡ陸戦型(バズーカ) | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	時間
3	260	500	2

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
120	45	12	5	100

消費	索敵	搭載	スタック
12	0	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ザクバズーカ	12	4	60	1~1
ミサイルポッド	6	3	50	1~1
クラッカー	20	1	80	1~1
ヒートホーク	18	2	70	0~0

特殊能力 ▶制圧、武装変更、合体

移動 山 平 森

攻撃 山 平 森

ザクⅡ-J型・C

ザクⅡ陸戦型 マゼラトップ砲 | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	時間
3	260	500	2

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
120	45	12	4	100

消費	索敵	搭載	スタック
18	0	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
マゼラトップホウ	14	4	45	1~2
ミサイルポッド	6	3	50	1~1
ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧、武装変更、合体

移動 山 平 森

攻撃 山 平 森

ザクⅡ-S型・A

ザクⅡ指揮官用 マシンカン | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	時間
1	900	1350	2

割引タイプ▶高級MS・MA2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
170	90	30	7	120

消費	索敵	搭載	スタック
10	1	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ザクマシンガン	3	16	55	1~1
ヒートホーク	20	2	75	0~0
タックル	40	1	85	0~0
ー		ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧、武装変更

移動 寒 山 平 宇 森

攻撃 空 寒 山 平 宇 森

ザクⅡ-S型・B

サクⅡ指揮官用(ハズーカ) | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	900	1350	2

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
170	90	30	6	120

消費	索敵	搭載	スタック
15	1	ー	可

武装

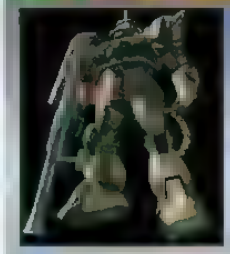
武器名	威力	回数	命中率	射程
ザクバズーカ	12	7	65	1~1
ヒートホーク	20	2	75	0~0
タックル	40	1	85	0~0
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧、武装変更

移動 [redacted] 攻撃 [redacted]

ザクⅡS/CA

サクⅡ指揮官用 シャア専用機) | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1100	1350	2

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
150	90	40	8	120

消費	索敵	搭載	スタック
15	1	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ザクバズーカ	12	7	65	1~1
ヒートホーク	20	3	80	0~0
タックル	45	1	85	0~0
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧

移動 寒山平宇 森 攻撃 空寒山平宇 森

ザクⅡS/DZ

サクⅡ指揮官用、トスル・ザビ専用機) | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	950	1480	2

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
150	100	25	6	120

消費	索敵	搭載	スタック
15	1	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ザクマシンガン	3	16	55	1~1
ヒートホーク	100	1	99	0~0
タックル	50	1	85	0~0
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧

移動 [redacted] 攻撃 [redacted]

ザクⅡFS/GZ

サクⅡ指揮官用 カルマ・ザビ専用機) | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1050	1420	2

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
150	95	35	7	120

消費	索敵	搭載	スタック
15	1	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ザクマシンガン	3	16	55	1~1
ヒートホーク	20	3	80	0~0
タックル	45	1	85	0~0
Hバルカン	2	8	35	1~1

特殊能力 ▶制圧

移動 [redacted] 攻撃 [redacted]

ザクⅡF2

サクⅡ(後期生産型 | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
3	380	670	2

割引タイプ▶量産MS3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
125	65	22	6	100

消費	索敵	搭載	スタック
12	0	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ザクマシンガン	5	10	60	1~1
シュツルムファウスト	30	1	80	1~1
グレネード	12	2	60	1~1
ヒートホーク	20	2	75	0~0

特殊能力 ▶制圧

移動 半宇 森 攻撃 山平宇 森

ザク改

サク改 | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
3	500	850	2

割引タイプ▶量産MS4

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
130	85	28	7	120

消費	索敵	搭載	スタック
16	0	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ザクマシンガン	6	12	65	1~1
グレネード	16	2	60	1~1
ヒートホーク	100	1	99	0~0
タックル	45	1	85	0~0

特殊能力 ▶制圧

移動 山平宇 森 攻撃 寒山平宇 森

デザートザク

サク・デザートタイプ



生産	機数	資金	資源	期間
	3	270	630	2

割引タイプ▶量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	125	60	10	6	120

消費	索敵	搭載	スタック
16	0	−	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクマシンガン	3	10	50	1~1
	ミサイルランチャー	8	3	65	1~1
	ヒートホーク	18	2	70	0~0
	−	−	−	−	−

特殊能力 ▶制圧

移動 攻撃

ザクキャノン

サク・キャノン



生産	機数	資金	資源	期間
	3	240	570	2

割引タイプ▶量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	125	54	8	5	140

消費	索敵	搭載	スタック
16	1	−	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	180ミリ キャノン	16	4	55	1~2
	ザクマシンガン	3	9	50	1~1
	ビッグガン	6	3	50	1~1
	−	−	−	−	−

特殊能力 ▶制圧

移動 攻撃

ザクマリンタイプ

サク マリンタイプ



生産	機数	資金	資源	期間
	3	220	450	2

割引タイプ▶量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	125	40	12	6	100

消費	索敵	搭載	スタック
8	0	−	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	サブロックガン	5	6	50	1~1
	Hバルカン	2	6	30	1~1
	−	−	−	−	−
	−	−	−	−	−

特殊能力 ▶制圧

移動 攻撃

ザクテイサツ型

サク強行偵察型



生産	機数	資金	資源	期間
	3	350	370	2

割引タイプ▶量産MS4

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	150	32	24	7	80

消費	索敵	搭載	スタック
10	2	−	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ガンカメラ	0	3	0	1~5
	ガンカメラ	0	2	0	1~5
	ヒートホーク	16	2	70	0~0
	−	−	−	−	−

特殊能力 ▶制圧

移動 攻撃

ザクタンク

サクタンク



生産	機数	資金	資源	期間
	3	100	270	1

割引タイプ▶量産MS1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	110	20	5	5	80

消費	索敵	搭載	スタック
8	0	−	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	180ミリ キャノン	14	3	40	1~2
	3連バルカン	1	8	40	1~1
	−	−	−	−	−
	−	−	−	−	−

特殊能力 ▶制圧

移動 攻撃

ザク-R1・A

高機動型サク マシンガン)



生産	機数	資金	資源	期間
	3	580	870	2

割引タイプ▶量産MS5

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	185	68	32	8	130

消費	索敵	搭載	スタック
16	0	−	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクマシンガン	3	16	45	1~1
	ヒートホーク	20	2	75	0~0
	タックル	40	1	85	0~0
			−	−	

特殊能力 ▶制圧、武装変更

移動 攻撃

ザク-R1・B

高機動型ザク(バズーカ) | PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	580	870	2

割引タイプ▶ー

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	185	68	32	7	130

性能	角数	索敵	搭載	スタック
	24	0	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクバズーカ	12	6	55	1~1
	ヒートホーク	20	2	75	0~0
	タックル	40	1	85	0~0
	-			-	-

特殊能力 ▶制圧、武装変更

移動 宇 攻撃 宇

ザク-R1/SM

高機動型ザク(S・マゾナガ専用機) | PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	980	1530	2

割引タイプ▶ー

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	160	105	42	8	130

性能	角数	索敵	搭載	スタック
	24	1	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクマシンガン	3	16	45	1~1
	ヒートホーク	20	3	80	0~0
	タックル	45	1	85	0~0
	-			-	-

特殊能力 ▶制圧

移動 宇 攻撃 宇

ザクR1A・A

高機動型ザク改良型 マシンガン | PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	620	900	2

割引タイプ▶量産MS5

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	190	70	35	8	135

性能	角数	索敵	搭載	スタック
	16	0	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクマシンガン	3	16	45	1~1
	ヒートホーク	20	2	75	0~0
	タックル	40	1	85	0~0
	-			-	-

特殊能力 ▶制圧、武装変更

移動 宇 攻撃 宇

ザクR1A・B

高機動型ザク改良型(バズーカ) | PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	620	900	2

割引タイプ▶ー

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	190	70	35	7	135

性能	角数	索敵	搭載	スタック
	24	0	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクバズーカ	12	6	55	1~1
	ヒートホーク	20	2	75	0~0
	タックル	40	1	85	0~0
	-			-	-

特殊能力 ▶制圧、武装変更

移動 宇 攻撃 宇

ザクR1A/3S

高機動型ザク(黒い三連星専用機) | PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1000	1450	2

割引タイプ▶ー

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	160	100	46	8	135

性能	角数	索敵	搭載	スタック
	24	1	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクバズーカ	12	6	55	1~1
	ヒートホーク	20	3	80	0~0
	タックル	45	1	85	0~0
	-			-	-

特殊能力 ▶制圧

移動 宇 攻撃 宇

ザク-R2・A

高機動型ザク後期型 サクマシンガン | PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	860	1000	2

割引タイプ▶高級MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	210	82	40	9	150

性能	角数	索敵	搭載	スタック
	20	0	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクマシンガン	3	18	50	1~1
	ヒートホーク	20	2	75	0~0
	タックル	40	1	85	0~0
	-			-	-

特殊能力 ▶制圧、武装変更

移動 宇 攻撃 宇

ザク-R2・B

高機動型ザク後期型（ザクバズーカ）

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	860	1000	2

割引タイプ▶ー

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	210	82	40	8	150

消費	索敵	搭載	スタック
30	0	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクバズーカ	12	7	60	1~1
	ヒートホーク	20	2	75	0~0
	タックル	40	1	85	0~0
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧、武装変更

移動 宇 攻撃 宇

ザク-R2/JR

高機動型ザク（ライデン専用機）

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1300	1600	2

割引タイプ▶ー

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	170	110	48	9	150

消費	索敵	搭載	スタック
30	1	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ジャイアントバズーカ	26	4	50	1~1
	ヒートホーク	20	3	80	0~0
	タックル	45	1	85	0~0
				ー	ー

特殊能力 ▶制圧

移動 宇 攻撃 宇

ザクⅡ-RD4

宇宙用高機動試験型ザク

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	920	1450	2

割引タイプ▶高級MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	170	150	34	8	130

消費	索敵	搭載	スタック
18	1	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクマシンガン	3	16	45	1~1
	ヒートホーク	20	3	80	0~0
	タックル	45	1	85	0~0
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧

移動 宇 攻撃 宇

ザクⅡ-Z型

サイコミュ試験用ザク

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	950	1350	2

割引タイプ▶高級MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	175	140	42	8	170

消費	索敵	搭載	スタック
24	2	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	Hメガリュウシホウ	15	6	35	1~1
	ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧、サイコミュ兵器

移動 宇 攻撃 宇

ザク-MSN01

サイコミュ高機動試験用ザク

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	150	360	2

割引タイプ▶高級MS・MA3

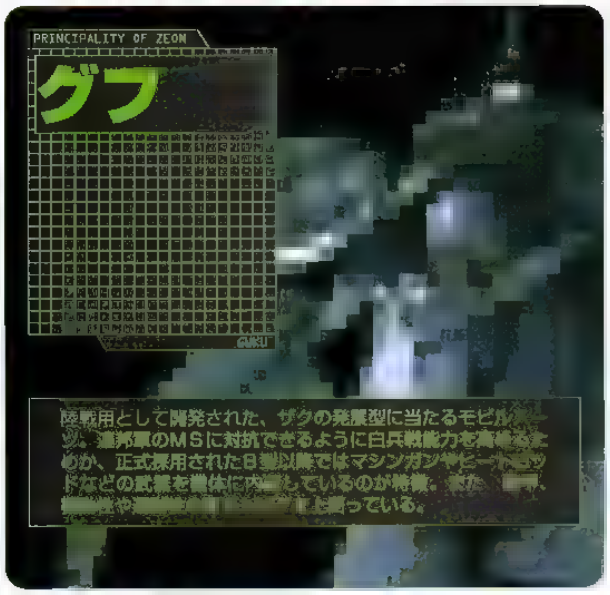
性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	190	170	54	9	220

消費	索敵	搭載	スタック
36	3	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	Hメガリュウシホウ	20	8	35	1~2
	有線ビームホウ	18	6	70	1~2
	ー	ー	ー	ー	
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧、サイコミュ兵器

移動 宇 攻撃 宇



陸戦用として開発された、ザクの発展型に当たるモビルスーツ。連邦軍のMSに対抗できるように白兵戦能力を高めるためか、正式採用されたB型以降ではマシンガンやヒートロッドなどの武装を機体に内蔵しているのが特徴。また、[illegible]も装備している。

グフ-A型

グフ 先行量産型

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	時間
	3	350	720	2

割引タイプ▶量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	125	70	15	6	120

自費	索敵	搭載	スタック
14	0	–	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクバズーカ	12	4	60	1~1
	クラッカー	20	1	80	1~1
	ヒートホーク	30	2	75	0~0
	–	–	–	–	–

特殊能力 ▶制圧

移動 [illegible] 攻撃 [illegible]

グフ-B型・A

グフ(ノーマル)

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	時間
	3	390	760	2

割引タイプ▶量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	130	75	18	6	120

自費	索敵	搭載	スタック
16	0	–	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ハンドマシンガン	4	12	55	1~1
	ヒートロッド	36	2	95	0~0
	–	–	–	–	–
	–	–	–	–	–

特殊能力 ▶制圧、合体、シールド装備

移動 [illegible] 攻撃 [illegible]

グフ-B型・B

グフ(ヒート鞭追加)

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	時間
	3	390	760	2

割引タイプ▶–

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	150	75	14	6	120

自費	索敵	搭載	スタック
20	0	–	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ハンドマシンガン	4	12	55	1~1
	ヒートロッド	36	2	95	0~0
	ヒートサーベル	40	1	70	0~0
	–	–	–	–	–

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 [illegible] 攻撃 [illegible]

グフ/MQ

グフ(マ・クベ専用機)

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	時間
	1	920	1800	2

割引タイプ▶高級MS・MA1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	140	125	26	6	120

自費	索敵	搭載	スタック
20	1	–	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ハンドマシンガン	4	12	55	1~1
	ヒートロッド	36	2	95	0~0
	ヒートサーベル	40	1	70	0~0

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 山 平 森 攻撃 空 山 平 森

グフ・カスタム

グフ改良型

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	時間
	1	1150	1900	3

割引タイプ▶高級MS・MA1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	180	130	26	6	150

自費	索敵	搭載	スタック
20	0	–	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ガトリングホウ	9	10	50	1~1
	グレネードランチャー	12	3	60	1~1
	ヒートサーベル	30	3	75	0~0
	ヒートロッド	32	1	95	0~0

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 山 平 森 攻撃 山 平 森

グフ-C型

グフ量産型 | PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	490	1150	2

割引タイプ▶量産MS4

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	120	120	10	5	160

消費	索敵	搭載	スタック
12	0	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ハンドマシンガン	4	12	55	1~1
	ハンドマシンガン	6	8	50	1~1
	タックル	45	1	85	0~0
	—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 攻撃

グフ-H型

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	530	750	2

割引タイプ▶量産MS4

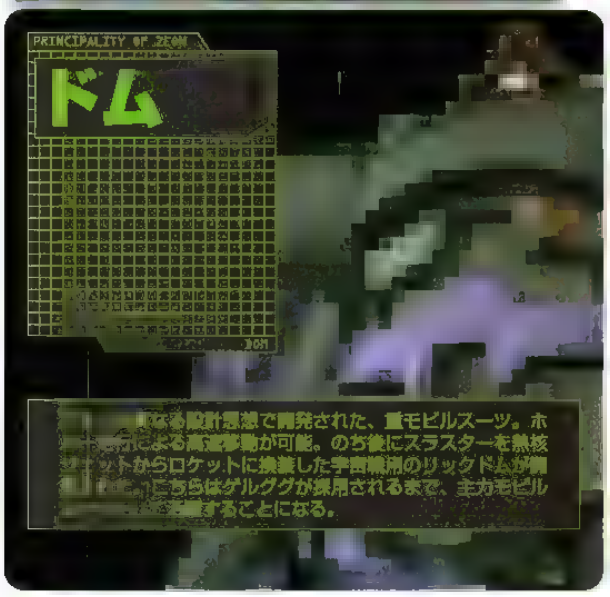
性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	140	58	32	8	140

消費	索敵	搭載	スタック
24	0	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ジャイアントバズーカ	24	3	40	1~1
	ハンドマシンガン	6	6	50	1~1
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 攻撃



ドム

トム | PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	500	990	2

割引タイプ▶量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	125	100	20	7	140

消費	索敵	搭載	スタック
18	0	—	可

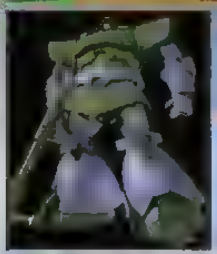
武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ジャイアントバズーカ	28	3	50	1~1
	スプレッドビーム	6	1	50	1~1
	ヒートソード	28	2	80	0~0
	—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 攻撃

ドム/3S

トム(黒い、連星専用機) | PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1180	2160	2

割引タイプ▶—

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	150	150	38	7	140

消費	索敵	搭載	スタック
22	1	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ジャイアントバズーカ	28	3	50	1~1
	スプレッドビーム	6	1	50	1~1
	ヒートソード	28	2	80	0~0
	—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 山 平 森 砂

攻撃 平 森

ドム/RR

トム ランバ・ラル専用機 | PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1200	2500	2

割引タイプ▶—

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	150	160	34	7	140

消費	索敵	搭載	スタック
22	1	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ジャイアントバズーカ	28	3	50	1~1
	スプレッドビーム	6	1	50	1~1
	ヒートソード	28	2	80	0~0
	—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 山 平 森 砂

攻撃 平 森

ドム・トローペン

ドム・トローペン | PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	550	1050	3

割引タイプ▶量産MS3

性能	耐久	運動	移動	物資	
	130	110	23	7	140

消費	索敵	搭載	スタック
20	0	—	可

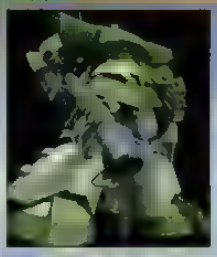
武装	威力	回数	命中率	射程
ラケーテンバズーカ	24	4	50	1~1
マシンガン	5	6	60	1~1
ヒートサーベル	28	2	85	0~0
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 [illegible] 攻撃 平 森 砂

ドワッジ

ドワッジ | PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	620	1200	3

割引タイプ▶量産MS4

性能	耐久	運動	移動	物資	
	135	125	26	7	150

消費	索敵	搭載	スタック
24	0	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
ジャイアントバズーカ	26	4	50	1~1
スプレッドビーム	10	1	50	1~1
ヒートソード	34	2	70	0~0
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 森 砂 攻撃 山 平 森 砂

ドワッジ改

ドワッジ改 | PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	2000	3350	4

割引タイプ▶高級MS・MA2

性能	耐久	運動	移動	物資	
	180	240	32	8	180

消費	索敵	搭載	スタック
32	1	—	可

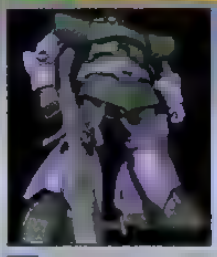
武装	威力	回数	命中率	射程
ビームカノン	38	5	60	1~2
スプレッドビーム	10	1	50	1~1
ヒートソード	54	2	80	0~0
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 [illegible] 攻撃 山 平 森 砂

リックドム

リックドム | PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	500	990	2

割引タイプ▶量産MS3

性能	耐久	運動	移動	物資	
	125	100	22	7	140

消費	索敵	搭載	スタック
18	0	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
ジャイアントバズーカ	28	3	50	1~1
スプレッドビーム	6	1	50	1~1
ヒートソード	28	2	80	0~0
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 宇 攻撃 宇

リックドム/CA

リック・ドム(キャスバル専用機) | PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	2000	3400	3

割引タイプ▶—

性能	耐久	運動	移動	物資	
	180	200	50	8	150

消費	索敵	搭載	スタック
28	1	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
ビームバズーカ	30	6	70	1~2
スプレッドビーム	6	1	50	1~1
ヒートソード	30	4	70	0~0
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 宇 攻撃 宇

リックドムII

リック・ドムII ソウァイ | PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	630	1200	2

割引タイプ▶量産MS4

性能	耐久	運動	移動	物資	
	130	125	28	7	150

消費	索敵	搭載	スタック
22	0	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
ジャイアントバズーカ	32	3	60	1~1
シュツルムファウスト	36	1	80	1~1
ビームホウ	18	1	70	1~1
ヒートソード	32	2	80	0~0

特殊能力 ▶制圧

移動 宇 攻撃 宇



ア・バオア・クーの中層に位置するモビルスーツとして開発された機体の一つ。この艦載用モビルスーツは高性能であったが、生産性の面から正式に採用されず、全部で8機しか生産されなかった。イフリート改は、8機のうちの1機にEXAMシステムを搭載させて改修したと言われる[illegible]

イフリート

イフリート　PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	時間
1	1500	2500	3

割引タイプ▶高級MS・MA2

性能

耐久	耐久	運動	移動	物資
190	180	34	7	180

弾数	索敵	搭載	スタック
25	1	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
専用ショットガン	10	12	80	1~1
バルカン	3	8	35	1~1
ヒートサーベル	48	2	75	0~0
タックル	50	1	85	0~0

特殊能力　▶制圧、EXAMシステム搭載

寒山平　森砂　寒山平　森砂

イフリート改

イフリート改　PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	時間
1	2300	3600	3

割引タイプ▶高級MS・MA3

性能

耐久	耐久	運動	移動	物資
200	190	40	8	220

弾数	索敵	搭載	スタック
35	2	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
HロケットランチャーMS	16	9	65	1~1
ミサイルポッド	12	5	60	1~1
ヒートサーベル	50	3	80	0~0
—	—	—	—	—

特殊能力　▶制圧、シールド装備

寒山平　森砂　寒山平　森砂

ゲルググ

PRINCIPALITY OF ZEON



ジオン軍では初めて、ビーム[illegible]ルスーツ。性能面では連邦軍のガンダムに匹敵する、[illegible]証明もあったようだ。正式採用により量産され、さらに[illegible]のバリエーションも作られた。一年戦争末期に[illegible]

ゲルググ-S型

ゲルググ(初期生産型)　PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	時間
1	1550	2500	3

割引タイプ▶高級MS・MA2

性能

耐久	耐久	運動	移動	物資
185	180	32	7	150

弾数	索敵	搭載	スタック
25	1	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	20	7	70	1~1
ビームナギナタ	36	3	75	0~0
ビームナギナタ	46	1	75	0~0
—	—	—	—	—

特殊能力　▶制圧、シールド装備

平宇　森　攻略　空　平宇　森

ゲルググ/CA

ゲルググ初期生産型(シャア専用機)　PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	時間
1	1750	2700	3

割引タイプ▶—

性能

耐久	耐久	運動	移動	物資
150	190	42	8	150

弾数	索敵	搭載	スタック
25	1	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	20	7	70	1~1
ビームナギナタ	36	3	75	0~0
ビームナギナタ	46	1	75	0~0
—	—	—	—	—

特殊能力　▶制圧、シールド装備

平宇　森　攻略　空　平宇　森

ゲルググ/AG

ゲルググ初期生産型(A・ガトー専用機)

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1780	2800	3

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
150	200	40	7	150

自費	素敵	搭載	スタック
25	1	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	20	7	70	1~1
ビームナギナタ	36	3	75	0~0
ビームナギナタ	46	1	75	0~0
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 攻撃

ゲルググ/RR

ゲルググ初期生産型(ランバ・ラル専用機)

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1820	2950	3

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
150	210	38	7	150

自費	素敵	搭載	スタック
25	1	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	20	7	70	1~1
ビームナギナタ	36	3	75	0~0
ビームナギナタ	46	1	75	0~0
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 攻撃

ゲルググ-A型

ゲルクク 量産型)

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
3	680	1300	2

割引タイプ▶量産MS3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
130	135	30	7	150

自費	素敵	搭載	スタック
22	0	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	18	5	70	1~1
ビームナギナタ	32	2	75	0~0
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧

移動 攻撃

ゲルググ-B型

高機動型ゲルクク

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1600	2400	3

割引タイプ▶高級MS・MA2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
200	170	38	8	160

自費	素敵	搭載	スタック
28	1	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ロケットランチャー	12	12	60	1~1
ビームライフル	18	3	60	1~1
ビームナギナタ	36	3	75	0~0
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧

移動 攻撃

ゲルググB/JR

高機動型ゲルクク ジャイアン専用機)

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1780	2550	3

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
160	180	48	8	160

自費	素敵	搭載	スタック
28	1	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ロケットランチャー	12	12	60	1~1
ビームライフル	18	3	60	1~1
ビームナギナタ	36	3	75	0~0
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧

移動 平宇 攻撃 平宇

ゲルググB/SM

高機動型ゲルクク(S・マツナガ専用機)

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1820	2850	3

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
160	200	42	8	160

自費	素敵	搭載	スタック
28	1	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ロケットランチャー	12	12	60	1~1
ビームライフル	18	3	60	1~1
ビームナギナタ	36	3	75	0~0
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶

移動 平宇 攻撃 平宇

ゲルググB/3S

高機動型ゲルググ 黒い三連星専用機

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1800	2700	3

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
160	190	45	8	160

消費	索敵	搭載	スタック
28	1	ー	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
ロケットランチャー	12	12	60	1~1
ビームライフル	18	3	60	1~1
ビームナギナタ	36	3	75	0~0
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧

移動 [redacted] 攻撃 [redacted]

ゲルググキャノン

ゲルググキャノン

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1650	2800	3

割引タイプ▶高級MS・MA2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
190	200	26	6	200

消費	索敵	搭載	スタック
28	2	ー	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
ビームキャノン	24	7	70	2~3
ビームライフル	18	3	60	1~1
ビームナギナタ	32	2	75	0~0
HミサイルランチャーHミサイルランチャー	12	3	60	1~1

特殊能力 ▶制圧

移動 [redacted] 攻撃 [redacted]

ゲルググM

ゲルググ・マリーネ

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
3	750	1400	3

割引タイプ▶量産MS3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
135	145	34	8	150

消費	索敵	搭載	スタック
24	0	ー	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
マシンガン	7	15	50	1~1
ソクシャホウ	6	6	60	1~1
ビームサーベル	36	2	80	0~0
シールド攻撃	45	1	75	0~0

特殊能力 ▶制圧

移動 [redacted] 攻撃 [redacted]

ゲルググM-FS

ゲルググ・マリーネ（指揮官用）

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1750	2800	3

割引タイプ▶高級MS・MA3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
200	200	36	8	150

消費	索敵	搭載	スタック
28	1	ー	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	26	6	70	1~1
ソクシャホウ	6	6	60	1~1
ビームサーベル	36	3	80	0~0
ビームサーベル	58	1	80	0~0

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 山 平 宇 砂 攻撃 空 山 平 宇 森 砂

ゲルググM/SG

ゲルググ・マリーネ（シーマ専用機）

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1950	2950	3

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
160	210	46	8	150

消費	索敵	搭載	スタック
28	1	ー	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	26	6	70	1~1
ソクシャホウ	6	6	60	1~1
ビームサーベル	36	3	80	0~0
ビームサーベル	58	1	80	0~0

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 山 平 宇 砂 攻撃 空 山 平 宇 森 砂

ゲルググJ

ゲルググJ（イェーガー）

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
3	920	1800	3

割引タイプ▶量産MS4

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
140	150	30	7	200

消費	索敵	搭載	スタック
32	1	ー	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
ビームマシンガン	16	6	85	1~2
ソクシャホウ	6	7	60	1~1
タックル	50	1	85	0~0
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧

移動 宇 攻撃 宇

リゲルグ

ノゲルク

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	3000	3250	4

割引タイプ▶最高級機1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
230	170	62	10	240

消費	素敵	搭載	スタック
45	1	ー	可

武装

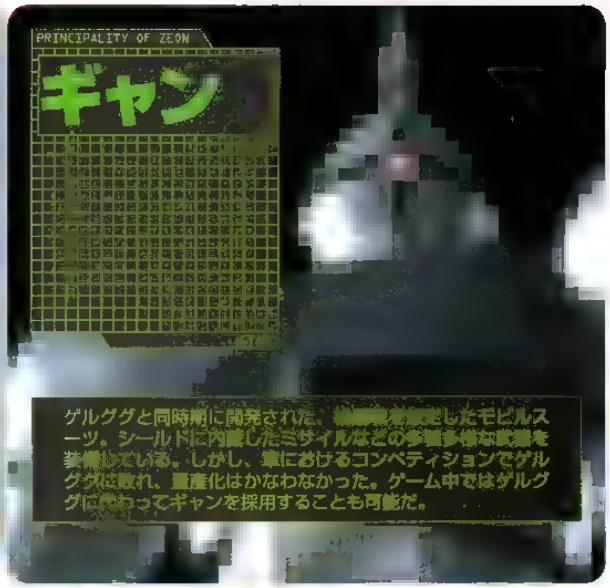
武装名	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	32	7	70	1~1
ビームサーベル	42	3	75	0~0
ミサイルポッド	8	6	60	1~1
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧

移動 ー　攻撃 手

ギャン

PRINCIPALITY OF ZEON



ゲルググと同時期に開発された、[illegible]したモビルスーツ。シールドに内蔵したミサイルなどの[illegible]を装備している。しかし、量におけるコンペティションでゲルググに敗れ、量産化はかなわなかった。ゲーム中ではゲルグに変わってギャンを採用することも可能だ。

ギャン・Pタイプ

ギャン

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1600	2700	3

割引タイプ▶高級MS・MA2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
185	190	30	7	150

消費	素敵	搭載	スタック
22	1	ー	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
シールドミサイル	8	12	50	1~1
ビームサーベル	38	4	85	0~0
ビームサーベル	52	1	90	0~0
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 [illegible]　攻撃 [illegible]

ギャン/CA

ギャン（シャア専用機）

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1800	2800	3

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
150	200	40	7	150

消費	素敵	搭載	スタック
22	1	ー	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
シールドミサイル	8	12	50	1~1
ビームサーベル	38	4	85	0~0
ビームサーベル	52	1	90	0~0
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 [illegible]　攻撃 [illegible]

ギャン/AG

ギャン（A・カトー専用機）

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1820	2950	3

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
150	210	38	7	150

消費	素敵	搭載	スタック
22	1	ー	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
シールドミサイル	8	12	50	1~1
ビームサーベル	38	4	85	0~0
ビームサーベル	52	1	90	0~0
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 山平 森　攻撃 空 山平 森砂

ギャン/RR

ギャン（ランバ・ラル専用機）

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1850	3100	3

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
150	220	36	7	150

消費	素敵	搭載	スタック
22	1	ー	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
シールドミサイル	8	12	50	1~1
ビームサーベル	38	4	85	0~0
ビームサーベル	52	1	90	0~0
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 山平 森　攻撃 空 山平 森砂

ギャン-A型

ギャン(量産型) | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	制限
3	700	1400	2

割引タイプ▶量産MS3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
130	145	28	7	150

消費	索敵	搭載	スタック
18	0	—	可

武装

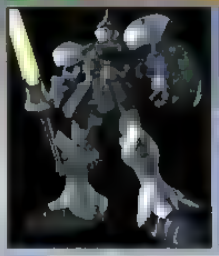
武器名	威力	回数	命中率	射程
シールドミサイル	8	8	50	1~1
ビームサーベル	35	3	85	0~0
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 平宇 攻撃 平宇

ギャン-B型

高機動型ギャン | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	制限
1	2000	2500	3

割引タイプ▶最高級機1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
220	180	42	9	180

消費	索敵	搭載	スタック
28	1	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ソクシャホウ	8	12	65	1~1
シールドミサイル	9	7	60	1~1
ビームランス	74	2	95	0~0
ビームランス	80	1	85	0~0

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 平宇 攻撃 平宇

ギャンB型/JR

高機動型ギャン(ジュリアン・ライデン専用機) | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	制限
1	2200	2700	3

割引タイプ▶—

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
180	190	52	9	180

消費	索敵	搭載	スタック
28	1	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ソクシャホウ	8	12	65	1~1
シールドミサイル	9	7	60	1~1
ビームランス	74	2	95	0~0
ビームランス	80	1	85	0~0

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 平宇 攻撃 平宇

ギャンB型/SM

高機動型ギャン(S・マノナカ専用機) | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	制限
1	2250	2950	3

割引タイプ▶—

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
180	210	46	9	180

消費	索敵	搭載	スタック
28	1	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ソクシャホウ	8	12	65	1~1
シールドミサイル	9	7	60	1~1
ビームランス	74	2	95	0~0
ビームランス	80	1	85	0~0

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 平宇 攻撃 平宇

ギャンB型/3S

高機動型ギャン(黒い三連星専用機) | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	制限
1	2230	2800	3

割引タイプ▶—

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
180	200	49	9	180

消費	索敵	搭載	スタック
28	1	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ソクシャホウ	8	12	65	1~1
シールドミサイル	9	7	60	1~1
ビームランス	74	2	95	0~0
ビームランス	80	1	85	0~0

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 平宇 攻撃 平宇

ギャンキャノン

キャノンキャノン | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	制限
3	920	1850	3

割引タイプ▶量産MS4

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
140	160	26	6	170

消費	索敵	搭載	スタック
24	2	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
180ミリ キャノン	18	6	60	1~2
グレネードランチャー	16	3	50	1~1
ビームサーベル	35	3	85	0~0
ビームサーベル	52	1	90	0~0

特殊能力 ▶制圧

移動 平宇 攻撃 空寒山平 森砂

PRINCIPALITY OF ZEON

MA

人型を取るモビルアーマー。戦闘力や機動力の特性面に主眼を置いて次世代の兵器として開発された、大型の機動兵器。個々のモビルアーマーは、用途にあわせて様々な形状で設計されているため、特徴的なシルエットを持つものが多い。

アッザム



機数	資金	資源	時間
1	2500	6500	4

割引タイプ▶高級MS・MA3

限界	耐久	運動	移動	物資
160	360	10	4	380

消費	索敵	搭載	スタック
90	2	—	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
メガリュウシホウ	28	5	50	1~2
アッザムリーダー	42	1	99	1~1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶散布、被補給

移動 空　攻撃 空 寒 山 平　水 森 砂

ザクレロ



機数	資金	資源	時間
1	2000	4850	2

割引タイプ▶高級MS・MA2

限界	耐久	運動	移動	物資
170	260	32	9	280

消費	索敵	搭載	スタック
40	1	—	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
ビームホウ	30	5	55	1~2
ミサイル	15	3	50	1~2
シックルアーム	115	1	80	0~0
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶—

移動 [illegible]　攻撃 [illegible]

ビグロ



機数	資金	資源	時間
1	3800	7000	3

割引タイプ▶高級MS・MA3

限界	耐久	運動	移動	物資
200	380	46	10	320

消費	索敵	搭載	スタック
48	2	—	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
メガリュウシホウ	28	7	65	1~2
ミサイル	15	5	50	1~2
クロー	125	1	95	0~0
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶—

移動 [illegible]　攻撃 [illegible]

ヴァル・ヴァロ



機数	資金	資源	時間
1	5200	8200	4

割引タイプ▶最高級機1

限界	耐久	運動	移動	物資
185	450	38	10	380

消費	索敵	搭載	スタック
60	2	—	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
メガリュウシホウ	34	7	60	1~2
ビームガン	28	5	60	1~1
プラズマリーダー	36	1	99	1~1
アーム クロー	140	1	95	0~0

特殊能力 ▶—

移動 宇　攻撃 宇

グラブロ



機数	資金	資源	時間
1	4000	9000	3

割引タイプ▶高級MS・MA3

限界	耐久	運動	移動	物資
180	560	26	9	400

消費	索敵	搭載	スタック
40	3	—	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
魚雷	24	7	60	1~2
ブーメランミサイル	12	5	70	1~2
クロー	140	1	80	0~0
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶—

移動 水　攻撃 空　水

ビグ・ザム

ビグ・ザム

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	7500	16000	5

割引タイプ▶最高級機2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
140	750	8	5	650

消費	索敵	搭載	スタック
140	2	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
拡散ビーム	24	16	75	1~3
BGメガリュウシホウ	130	3	99	1~5
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶砲撃、被補給、ビーム攻撃無効化

移動 宇 攻撃 空 寒 山 平 宇 森 砂

アプサラス

アプサラス

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	2000	4000	3

割引タイプ▶高級MS・MA1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
130	300	12	5	360

消費	索敵	搭載	スタック
30	4	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
BGメガリュウシホウ	80	3	99	1~5
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶散布、被補給

移動 攻撃

アプサラスII

アプサラスII

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	5000	9000	4

割引タイプ▶高級MS・MA2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
130	300	12	5	360

消費	索敵	搭載	スタック
75	4	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
BGメガリュウシホウ	70	3	99	1~5
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶散布、砲撃、被補給

移動 攻撃

アプサラスIII

アプサラスIII

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	7500	12000	5

割引タイプ▶高級MS・MA3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
150	360	16	6	420

消費	索敵	搭載	スタック
90	4	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
BGメガリュウシホウ	80	3	99	1~5
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶散布、砲撃、被補給

移動 攻撃 空 寒 山 平

ライノサラス

ライノサラス

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	2000	3500	3

割引タイプ▶高級MS・MA2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
160	240	28	8	300

消費	索敵	搭載	スタック
70	3	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
長距離ホウ	26	12	40	2~4
BGメガリュウシホウ	130	3	99	1~5
ミサイルランチャー	20	6	50	1~2
機関砲	8	10	40	1~1

特殊能力 ▶制圧、散布

移動 攻撃 空 寒 山 平 森 砂



サイコミュ

のは、ニュータイプの脳から放出させる精神
する、サイコ・コミュニケーター・システム
(ミュ)を搭載した兵器群だ。有線ビーム砲やビ
して接続し、同時に多面からの攻撃を単体で行
を実現している。

ブラウ・ブロ

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	5500	8500	3

割引タイプ▶最高級機2

性能

装甲	耐久	運動	移動	物資
175	480	36	9	500

消費	索敵	搭載	スタック
60	4	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
メガリュウシホウ	34	6	60	1~3
有線ビームホウ	46	4	60	1~3
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶サイコミュ兵器

移動 [illegible] 攻撃 [illegible]

エルメス

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	6500	7500	4

割引タイプ▶最高級機3

性能

装甲	耐久	運動	移動	物資
190	420	48	9	450

消費	索敵	搭載	スタック
55	4	—	可

武装

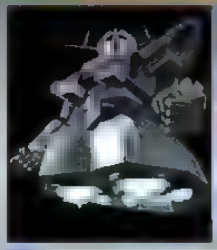
武器名	威力	回数	命中率	射程
メガリュウシホウ	28	8	65	1~3
ビット	34	6	90	1~3
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶サイコミュ兵器

移動 [illegible] 攻撃 [illegible]

ジオング

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	4500	6000	3

割引タイプ▶最高級機1

性能

装甲	耐久	運動	移動	物資
180	320	60	9	300

消費	索敵	搭載	スタック
42	2	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
Hメガリュウシホウ	38	5	50	1~2
メガリュウシホウ	60	1	70	1~2
有線ビームホウ	28	6	75	1~2
Mメガリュウシホウ	30	3	65	1~1

特殊能力 ▶制圧、サイコミュ兵器、脱出

移動 [illegible] 攻撃 [illegible]

Pジオング

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	5800	8500	4

割引タイプ▶最高級機2

性能

装甲	耐久	運動	移動	物資
190	460	45	8	350

消費	索敵	搭載	スタック
56	2	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
Hメガリュウシホウ	38	5	60	1~2
メガリュウシホウ	60	1	70	1~2
有線ビームホウ	28	6	80	1~2
Mメガリュウシホウ	30	3	70	1~1

特殊能力 ▶制圧、サイコミュ兵器、脱出

移動 平宇 攻撃 宇

ジオング・ヘッド

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	680	800	3

割引タイプ▶—

性能

装甲	耐久	運動	移動	物資
140	35	50	10	60

消費	索敵	搭載	スタック
8	2	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
Mメガリュウシホウ	25	3	50	1~2
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶サイコミュ兵器

移動 宇 攻撃 宇

PRINCIPALITY OF ZEON

水陸両用

LAND AND WATER

もとコロニーを拠点とするジオン軍には、水陸両用のモビルスーツは必要とされなかったが、地球侵攻に備えて開発が進められていた。その後、地球降下作戦の成功を受け、地球のキャリフォルニアベースで実戦試験を行いながらの開発が可能となった。

ゴッグ

PRINCIPALITY OF ZEON



機数	資金	資源	期間
3	380	900	2

割引タイプ▶量産MS3

限界	耐久	運動	移動	物資
115	90	8	6	200

消費	索敵	搭載	スタック
28	0	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	メガリュウシホウ	22	3	45	1~1
	魚雷	16	3	50	1~2
	クロー	32	2	75	0~0
	—	—		—	

特殊能力 ▶制圧

移動 水 攻撃 水

ハイゴッグ

PRINCIPALITY OF ZEON



機数	資金	資源	期間
3	600	950	2

割引タイプ▶量産MS4

限界	耐久	運動	移動	物資
150	75	32	8	140

消費	索敵	搭載	スタック
18	0	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ハンドビームカノン	14	5	70	1~1
	魚雷	16	3	50	1~2
	クロー	24	3	85	0~0
	—	—	—	—	

特殊能力 ▶制圧

移動 水 攻撃 水

アッガイ

PRINCIPALITY OF ZEON



機数	資金	資源	期間
3	320	550	2

割引タイプ▶量産MS2

限界	耐久	運動	移動	物資
130	50	26	7	70

消費	索敵	搭載	スタック
6	2	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ハンドバルカン	4	9	40	1~1
	HロケットミサイルポッドMS	6	3	50	1~1
	フレキシブルアーム	18	2	80	0~0
	—	—	—	—	

特殊能力 ▶制圧

移動 攻撃

アッグガイ

PRINCIPALITY OF ZEON



機数	資金	資源	期間
3	720	1450	3

割引タイプ▶量産MS5

限界	耐久	運動	移動	物資
150	100	18	6	90

消費	索敵	搭載	スタック
14	0	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	バルカン	6	8	50	1~1
	ヒートロッド	46	2	90	0~0
	ヒートロッド	45	1	95	0~0
	—				

特殊能力 ▶制圧

移動 寒 平 水 攻撃 寒 平

ジュアッグ

PRINCIPALITY OF ZEON



機数	資金	資源	期間
3	550	1200	3

割引タイプ▶量産MS5

限界	耐久	運動	移動	物資
140	80	12	6	120

消費	索敵	搭載	スタック
18	0	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ロケットランチャー	16	5	45	1~2
	タックル	40	1	85	0~0
	—	—	—	—	—
		—			—

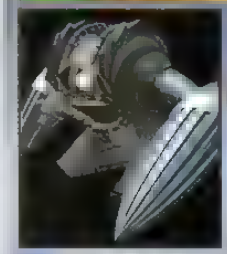
特殊能力 ▶制圧

移動 基 水 攻撃 空 寒 山 平 水 森 砂

アッグ

アッグ

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	耐用
3	400	900	2

割引タイプ▶量産MS5

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
135	70	10	6	80

自費	索敵	搭載	スタック
10	0	—	可

武装

名称	威力	回数	命中率	射程
レーザートーチ	60	1	30	1~1
オオガタドリル	70	2	40	0~0
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 水 砂

攻撃 寒 平 水 砂

ズゴック

ズゴック

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	耐用
3	620	850	2

割引タイプ▶量産MS3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
130	85	20	7	150

自費	索敵	搭載	スタック
18	0	—	可

武装

名称	威力	回数	命中率	射程
ハンドバルカン	5	12	50	1~1
ロケット弾	6	6	45	1~1
クロー	32	2	80	0~0
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 水

攻撃 寒 平 水

ズゴック-S型

ズゴック(指揮官用)

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	耐用
1	1200	2000	3

割引タイプ▶高級MS・MA1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
180	140	25	8	150

自費	索敵	搭載	スタック
22	1	—	可

武装

名称	威力	回数	命中率	射程
クローバイス・ビーム	12	6	65	1~1
ロケット弾	6	6	45	1~1
クロー	36	3	80	0~0
突進クロー	45	1	95	0~0

特殊能力 ▶制圧

移動 水

攻撃 空寒 平 水

ズゴック/CA

ズゴック(シャア専用機)

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	耐用
1	1400	2150	3

割引タイプ▶—

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
160	150	35	8	150

自費	索敵	搭載	スタック
22	1	—	可

武装

名称	威力	回数	命中率	射程
クローバイス・ビーム	12	6	65	1~1
ロケット弾	6	6	45	1~1
クロー	36	3	80	0~0
突進クロー	45	1	95	0~0

特殊能力 ▶制圧

移動 寒 平 水

攻撃 空寒 平 水

ズゴックE

ズゴックE エクスペリメント)

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	耐用
3	900	1450	3

割引タイプ▶量産MS4

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
140	120	26	8	160

自費	索敵	搭載	スタック
25	0	—	可

武装

名称	威力	回数	命中率	射程
ハンドビームカノン	16	5	70	1~1
魚雷	18	3	65	1~2
クロー	36	2	85	0~0
突進クロー	45	1	95	0~0

特殊能力 ▶制圧

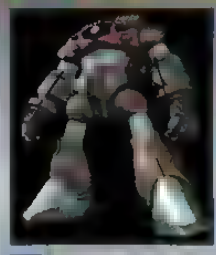
移動 寒 平 水

攻撃 空寒 平 水

ゾゴック

ゾゴック

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	耐用
3	880	2000	3

割引タイプ▶量産MS5

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
145	140	15	6	140

自費	索敵	搭載	スタック
24	0	—	可

武装

名称	威力	回数	命中率	射程
ワイドカッター	14	5	30	1~1
フレキシブルアーム	60	2	65	0~0
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 寒 平 水

攻撃 寒 平

ゾック

ゾック

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1750	3500	3

割引タイプ▶高級MS・MA3

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	170	300	16	9	300

消費	索敵	搭載	スタック
42	3	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	メガリュウシホウ	32	6	40	1~2
	フォノンメーザー	38	3	50	1~1
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 水

攻撃 空寒山平 水森砂

ペズン

PRINCIPALITY OF ZEON

ペズン

PEZUN

MS-X計画に基づき、小惑星基地ペズンで[illegible]のモビルスーツたち。従来のものとは設計[illegible]なるといわれるこれらのモビルスーツは、一年[illegible]に参加したことは確認されず、設計[illegible]ったものと考えられているよう[illegible]

ペズン・ドワッジ

ペズン・ドワッジ

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	1050	1800	4

割引タイプ▶高級MS・MA1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	150	150	20	7	240

消費	索敵	搭載	スタック
45	1	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ジャイアントバズーカ	32	4	50	1~1
	ヒートソード	46	2	70	0~0
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 [illegible]森

攻撃 山平森

アクト・ザク

アクト・ザク

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	880	1100	4

割引タイプ▶高級MS・MA1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	160	90	35	8	160

消費	索敵	搭載	スタック
20	1	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ビームライフル	16	6	80	1~1
	ヒートホーク	20	4	70	0~0
	タックル	45	1	85	0~0
	—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 [illegible]森

攻撃 空寒山平宇森

ギガン

ギガン

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	300	450	3

割引タイプ▶量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	125	50	15	6	140

消費	索敵	搭載	スタック
12	2	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	180ミリ ホウ	12	6	50	1~2
	120ミリ ホウ	[illegible]	6	70	1~1
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 寒平砂

攻撃 空寒山平 森砂

ガッシャ

ガッシャ

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	3	740	1550	4

割引タイプ▶量産MS5

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	140	130	18	7	200

消費	索敵	搭載	スタック
28	1	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ミサイルランチャー	13	8	50	1~2
	ハンマーガン	100	1	25	1~2
	クロー	38	2	95	0~0
	—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 山平宇

攻撃 山平宇

GBアルファ

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	時間
	3	1200	1950	4

割引タイプ▶高級MS・MA1

性能	装甲	耐久	運動	移動	物資
	150	160	34	8	170

消費	索敵	追加	スタック
30	1	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ビームライフル	22	5	75	1~1
	ビームサーベル	32	3	80	0~0
	ビームサーベル	50	1	75	0~0
	—	—	—	—	

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 平宇 攻撃 空 平宇

その他

PRINCIPALITY OF ZEON

OTHERS

このカテゴリーに収まらない、MS（以外）たち。この一体のほとんどが、一年戦争末期かその後に誕生した、ジオン軍で存在が確認された機体である。また、ブルーデスティニー3号機のように、試験機のMSなのだが、実戦に投入されたものである。

ザメル

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	時間
	1	2250	4500	3

割引タイプ▶高級MS・MA3

性能	装甲	耐久	運動	移動	物資
	170	320	16	8	280

消費	索敵	追加	スタック
40	3	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	68センチ カノン	45	6	50	2~4
	ミサイルランチャー	10	8	60	1~2
	バルカン	3	10	35	1~1
	—	—	—	—	

特殊能力 ▶制圧

移動 平 砂 攻撃 空 寒 山 平 森 砂

ケンプファー

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	時間
	1	2200	3500	3

割引タイプ▶高級MS・MA3

性能	装甲	耐久	運動	移動	物資
	220	250	48	9	240

消費	索敵	追加	スタック
46	2	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	専用バズーカ	32	5	65	1~1
	ショットガン	6	8	90	1~1
	ハンツァーファウスト	46	1	70	1~1
	ヒームサーベル	45	3	85	0~0

特殊能力 ▶制圧

移動 攻撃 基 山 平 宇 森 砂

ドラッツェ

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	時間
	3	450	720	2

割引タイプ▶量産MS3

性能	装甲	耐久	運動	移動	物資
	130	70	28	8	140

消費	索敵	追加	スタック
12	0	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	40ミリ マシンガン	8	10	60	1~1
	ビームサーベル	36	2	75	0~0
	ビームサーベル	48	1	85	0~0
	—	—	—	—	

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 宇 攻撃 宇

ノイエ・ジール

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	時間
	1	10000	13500	4

割引タイプ▶最高級機3

性能	装甲	耐久	運動	移動	物資
	220	590	45	11	380

消費	索敵	追加	スタック
60	3	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	メガリュウシホウ	46	6	50	1~2
	メガリュウシホウ	34	3	70	1~2
	ビームサーベル	180	1	90	0~0
	アームクロー	120	1	95	0~0

特殊能力 ▶ヒーム攻撃無効化

移動 宇 攻撃 宇

BD-2/NS

ブルーディスティニー2号機(ニムバス専用機)　PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	2600	4000	3

割引タイプ▶ー

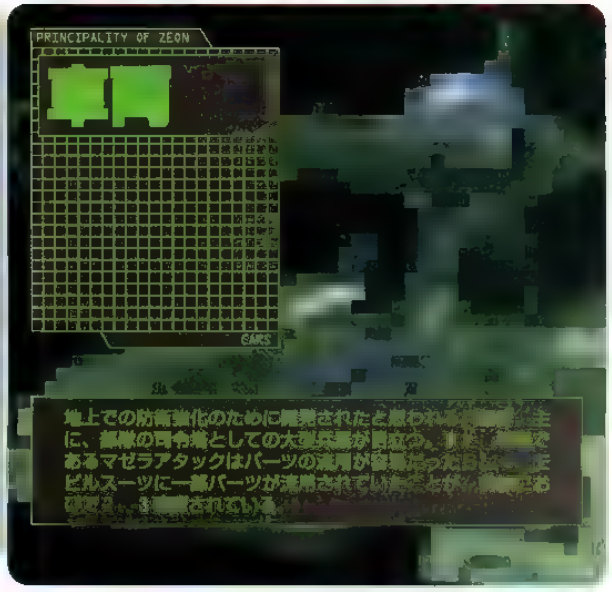
性能	耐久	運動	移動	物資	
	160	210	45	8	200

自軍	索敵	搭載	スタック
35	1	ー	可

武装	威力	回数	命中率	射程
マシンガン	8	16	65	1~1
Cミサイル	10	3	60	1~1
Hバルカン	4	8	30	1~1
ビームサーベル	34	3	75	0~0

特殊能力　▶制圧、シールド装備、EXAMシステム搭載

攻撃　寒 山 平　森 砂　防御　寒 山 平　森 砂



地上での防衛強化のために開発されたと思われる[illegible]主に、基地の司令塔としての大型兵器が目立つ。[illegible]あるマゼラアタックはパーツの流用が容易だったためにビルスーツに一部パーツが流用されていたが[illegible]

マゼラアタック

マゼラアタック　PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	5	60	150	1

割引タイプ▶一般兵器1

性能	耐久	運動	移動	物資	
	115	12	6	6	90

自軍	索敵	搭載	スタック
8	0	ー	可

武装	威力	回数	命中率	射程
マゼラトップホウ	12	3	35	1~2
3連バルカン	1	8	30	1~1
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-

特殊能力　▶制圧、分離

攻撃　[illegible]　防御　兵 平　砂

マゼラベース

マゼラベース　PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	5	30	75	1

割引タイプ▶ー

性能	耐久	運動	移動	物資	
	105	8	8	6	55

自軍	索敵	搭載	スタック
2	0	ー	可

武装	威力	回数	命中率	射程
3連バルカン	1	8	30	1~1
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-

特殊能力　▶制圧、合体

攻撃　寒 平　砂　防御　寒 平　砂

ギャロップ

ギャロップ　PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1200	4500	3

割引タイプ▶大型兵器1

性能	耐久	運動	移動	物資	
	180	360	8	8	500

自軍	索敵	搭載	スタック
40	3	3	可

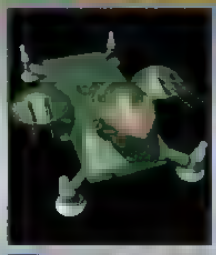
武装	威力	回数	命中率	射程
主砲	28	5	40	1~3
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-

特殊能力　▶制圧、散布、補給可能

攻撃　[illegible]　防御　[illegible]

ダブデ

ダブデ　PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	2000	9000	4

割引タイプ▶大型兵器2

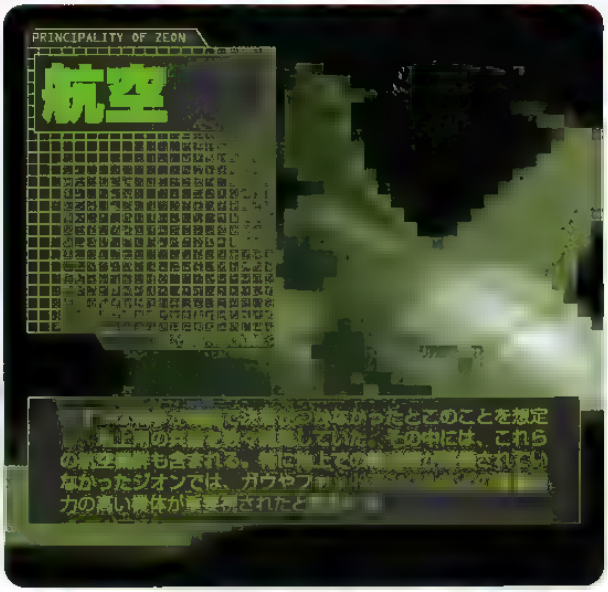
性能	耐久	運動	移動	物資	
	170	500	6	6	700

自軍	索敵	搭載	スタック
50	4	8	可

武装	威力	回数	命中率	射程
主砲	30	4	60	2~4
機関砲	6	10	25	1~1
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-

特殊能力　▶制圧、散布、補給可能

攻撃　寒 平　砂　防御　空 寒 平　砂



マゼラトップ

マゼラトップ

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	時間	
	5	30	75	1

割引タイプ▶ー

性能	耐久	運動	移動	物資	
	130	4	12	6	35

消費	索敵	搭載	スタック
6	1	ー	可

武装	名称	威力	回数	命中率	射程
	マゼラトップホウ	12	3	25	1~2
		ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー

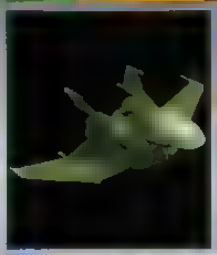
特殊能力 ▶合体

移動 攻撃

ドップ

トップ

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	時間	
	5	50	135	1

割引タイプ▶一般兵器1

性能	耐久	運動	移動	物資	
	130	10	15	6	80

消費	索敵	搭載	スタック
6	1	ー	可

武装	名称	威力	回数	命中率	射程
	ミサイルランチャー	3	6	35	1~1
	機関砲	1	10	30	1~1
	ー		ー	ー	ー
	ー		ー	ー	ー

特殊能力 ▶なし

移動 攻撃

ドップ/GZ

トップ カラマ・サビ専用機)

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	時間	
	1	70	360	1

割引タイプ▶ー

性能	耐久	運動	移動	物資	
	180	35	28	7	120

消費	索敵	搭載	スタック
8	2	ー	可

武装	名称	威力	回数	命中率	射程
	ミサイルランチャー	3	6	35	1~1
	機関砲	1	10	30	1~1
			ー	ー	ー
			ー	ー	ー

特殊能力 ▶なし

移動 攻撃

ドダイ

トダイ

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	時間	
	3	120	300	1

割引タイプ▶一般兵器1

性能	耐久	運動	移動	物資	
	130	12	10	5	160

消費	索敵	搭載	スタック
26	1	ー	可

武装	名称	威力	回数	命中率	射程
	対地ミサイル	7	6	40	1~2
	ー		ー	ー	ー
	ー		ー	ー	ー
	ー		ー	ー	ー

特殊能力 ▶合体

移動 空 攻撃 山平 森砂

ドダイ+ザクJ型

トダイ ザクII改戦型 搭載中)

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	時間	
	3	#REF!	#REF!	1

割引タイプ▶ー

性能	耐久	運動	移動	物資	
	140	#REF!	9	4	#REF!

消費	索敵	搭載	スタック
32	1	ー	可

武装	名称	威力	回数	命中率	射程
	ザクマシンガン	3	10	60	1~1
	対地ミサイル	7	6	40	1~2
	ー		ー	ー	ー

特殊能力 ▶分離

移動 空 攻撃 山平 森砂

ドダイ+グフB型

ドダイ グフ 搭載中)

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	時間
3	#REF!	#REF!	1

割引タイプ▶ー

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
140	#REF!	8	4	#REF!

消費	索敵	搭載	スタック
34	1	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	20	7	70	1~1
対地ミサイル	7	6	40	1~2
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶分離

移動 攻撃

ルッグン

ルッグン

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	時間
3	80	165	1

割引タイプ▶一般兵器2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
115	10	14	6	80

消費	索敵	搭載	スタック
6	3	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
バルカン	1	9	25	1~1
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー

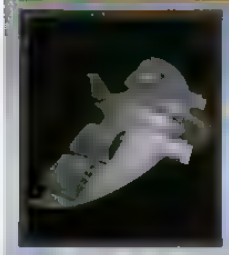
特殊能力 ▶散布

移動 空 攻撃 空

ガウ

カウ

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	時間
1	1600	3200	3

割引タイプ▶大型兵器1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
170	280	6	5	500

消費	索敵	搭載	スタック
60	3	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ビームホウ	32	4	45	1~3
爆弾	15	12	30	1~1
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー

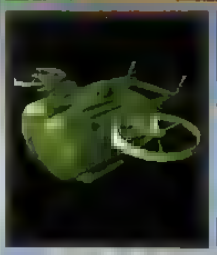
特殊能力 ▶散布、補給

移動 攻撃 空 寒 山 平 水 森 砂

ファットアンクル

ファットアンクル

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	時間
1	600	1450	2

割引タイプ▶大型兵器1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
100	160	4	5	680

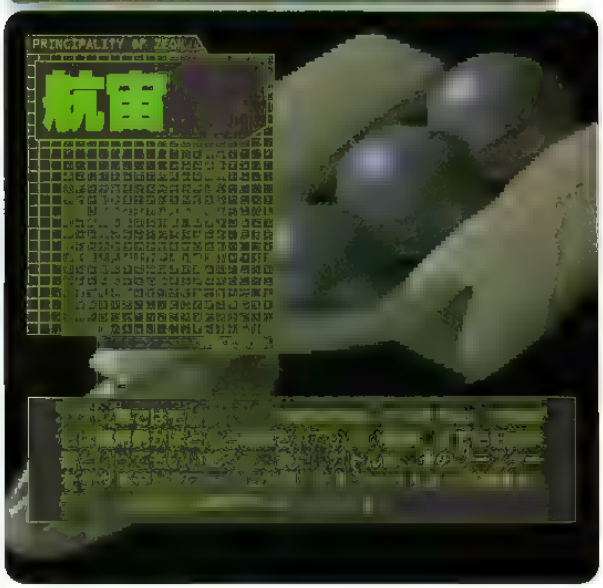
消費	索敵	搭載	スタック
15	2	ー	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
バルカン	3	6	30	1~1
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶散布、補給、被補給

移動 空 攻撃 空



ガトル

カトル

PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	時間
5	40	135	1

割引タイプ▶一般兵器1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
120	10	12	6	70

消費	索敵	搭載	スタック
5	1	ー	可

武装

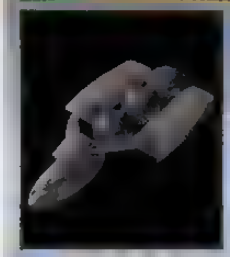
武器名	威力	回数	命中率	射程
ミサイルランチャー	2	6	35	1~1
バルカン	1	6	40	1~1
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶ー

移動 宇 攻撃 宇

ジッコ

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	基地
	3	180	360	1

割引タイプ▶一般兵器2

性能	耐久	運動	移動	物資	
	125	35	8	6	220

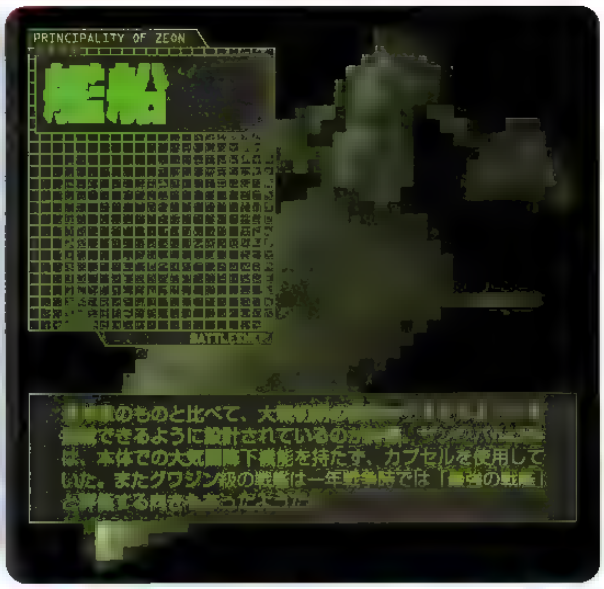
消費	索敵	搭載	スタック
40	0	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ミサイルランチャー	5	6	35	1~1
	ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶攪乱幕

移動 宇　攻撃 宇

PRINCIPALITY OF ZEON



のものと比べて、大気
できるように設計されているの
、本体での大気圏下機能を持たず、カプセルを使用して
いた。またグワジン級の戦艦は一年戦争時では「最強の戦艦」
と評価する向きもあったこと。

コムサイ

コムサイ　PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	基地
	1	150	300	1

割引タイプ▶ー

性能	耐久	運動	移動	物資	
	100	70	8	6	100

消費	索敵	搭載	スタック
8	1	1	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	機関砲	3	10	40	1~1
	ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶打上、突入、合体

移動 宇　攻撃 空 宇

コムサイII

コムサイII　PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	基地
	1	200	350	1

割引タイプ▶ー

性能	耐久	運動	移動	物資	
	100	90	10	6	100

消費	索敵	搭載	スタック
10	1	1	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ガドリングホウ	4	10	40	1~1
	ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶打上、突入、合体

移動 宇　攻撃 空 宇

コムサイS

コムサイ（コムサイ最終型）　PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	基地
	1	250	450	1

割引タイプ▶ー

性能	耐久	運動	移動	物資	
	100	100	12	6	100

消費	索敵	搭載	スタック
12	1	1	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	機関砲	4	12	40	1~1
	ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶打上、突入、合体

移動 宇　攻撃 空 宇

パプワ

パプワ　PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	基地
	1	400	1600	2

割引タイプ▶大型兵器1

性能	耐久	運動	移動	物資	
	100	180	5	6	680

消費	索敵	搭載	スタック
15	1	3	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	機関砲	6	10	35	1~1
	ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー	ー
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力 ▶打上、散布、補給、被補給

移動 宇　攻撃 宇

ムサイ[コ]

ムサイ

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1100	3000	3

割引タイプ▶大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	150	270	7	7	400

	消費	索敵	搭載	スタック
	20	2	3	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	主砲	32	4	50	2~3
	ミサイル	16	3	25	1~3
	−	−	−	−	−
	−	−	−	−	−

特殊能力 ▶制圧、打上、散布、分離、被補給

移動 宇 攻撃 宇

ムサイ[−]

ムサイ（ムサイ分離中）

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	950	2700	3

割引タイプ▶−

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	150	200	7	7	300

	消費	索敵	搭載	スタック
	20	2	3	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	主砲	32	4	50	2~3
	ミサイル	16	3	25	1~3
	−	−	−	−	−
	−	−	−	−	−

特殊能力 ▶制圧、打上、散布、合体、被補給

移動 宇 攻撃 宇

ファルメル[コ]

ファルメル

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1250	3000	3

割引タイプ▶大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	170	290	10	8	400

	消費	索敵	搭載	スタック
	24	3	3	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	主砲	32	4	50	2~3
	ミサイル	16	3	25	1~3
	−	−	−	−	−
	−	−	−	−	−

特殊能力 ▶制圧、打上、散布、分離、被補給

移動 宇 攻撃 宇

ファルメル[−]

ファルメル（ムサイ分離中）

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1100	2700	3

割引タイプ▶−

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	170	220	10	8	300

	消費	索敵	搭載	スタック
	24	3	3	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	主砲	32	4	50	2~3
	ミサイル	16	3	25	1~3
	−	−	−	−	−
	−	−	−	−	−

特殊能力 ▶制圧、打上、散布、合体、被補給

移動 宇 攻撃 宇

ムサイK[コ]

ムサイ後期型

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1300	3400	3

割引タイプ▶大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	160	320	9	7	420

	消費	索敵	搭載	スタック
	22	2	3	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	主砲	36	4	50	2~3
	機関砲	8	8	30	1~1
	−	−	−	−	−
	−	−	−	−	−

特殊能力 ▶制圧、打上、散布、分離、被補給

移動 宇 攻撃 宇

ムサイK[−]

ムサイ後期型（ムサイ分離中）

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1100	3050	3

割引タイプ▶−

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	160	230	9	7	320

	消費	索敵	搭載	スタック
	22	2	3	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	主砲	36	4	50	2~3
	機関砲	8	8	30	1~1
	−	−	−	−	−
	−	−	−	−	−

特殊能力 ▶制圧、打上、散布、合体、被補給

移動 宇 攻撃 宇

ムサイS[コ]

ムサイ級巡洋型 | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1600	3800	3

割引タイプ▶大型兵器1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
165	360	11	7	460

自爆	索敵	搭載	スタック
28	2	4	不可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
主砲	42	4	50	2~4
ミサイル	26	3	30	1~3
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

特殊能力 ▶制圧、打上、散布、合体、被補給

移動 [redacted] 攻撃 [redacted]

ムサイS[–]

ムサイ級巡洋型（ムサイ分離中） | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1350	3350	3

割引タイプ▶– 制圧、打上、散布

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
165	260	11	7	360

自爆	索敵	搭載	スタック
28	2	4	不可

武装

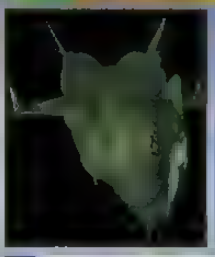
武装名	威力	回数	命中率	射程
主砲	42	4	50	2~4
ミサイル	26	3	30	1~3
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

特殊能力 ▶分離、被補給

移動 [redacted] 攻撃 宇

ザンジバル

ザンジバル | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	3500	7200	5

割引タイプ▶大型兵器1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
180	400	12	9	560

自爆	索敵	搭載	スタック
35	3	6	不可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
メガリュウシホウ	40	4	50	2~4
主砲	30	3	35	1~3
機関砲	10	10	35	1~1
–	–	–	–	–

特殊能力 ▶制圧、打上、突入、散布、被補給

移動 [redacted] 攻撃 [redacted]

ザンジバル改

ザンジバル改良型 | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	4200	8500	5

割引タイプ▶大型兵器2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
190	480	16	9	600

消費	索敵	搭載	スタック
40	3	6	不可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
メガリュウシホウ	40	4	50	2~4
副砲	35	3	35	2~4
機関砲	10	10	35	1~1
–	–	–	–	–

特殊能力 ▶制圧、打上、突入、散布、被補給

移動 [redacted] 攻撃 [redacted]

チベ

チベ | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	1800	4800	4

割引タイプ▶大型兵器1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
160	420	10	7	580

自爆	索敵	搭載	スタック
40	3	4	不可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
主砲	46	4	50	2~4
ミサイル	20	3	30	1~3
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

特殊能力 ▶制圧、打上、散布、被補給

移動 宇 攻撃 宇

ティベ

ティベ | PRINCIPALITY OF ZEON



生産

機数	資金	資源	期間
1	2800	7200	4

割引タイプ▶大型兵器2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
175	540	16	7	620

消費	索敵	搭載	スタック
45	3	4	不可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
主砲	58	4	60	2~5
ミサイル	25	3	30	1~3
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

特殊能力 ▶

移動 宇 攻撃 宇

グワジン

グワジン

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	4500	12000	5

割引タイプ▶大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	180	650	14	8	750

消費	索敵	搭載	スタック
50	4	8	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	主砲	62	4	50	2~4
	副砲	40	3	35	2~4
	–	–	–	–	–
	–	–	–	–	–

特殊能力 ▶制圧、打上、散布、被補給

移動 攻撃

ドロス

ドロス

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	5000	18000	6

割引タイプ▶大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	120	999	4	6	999

消費	索敵	搭載	スタック
50	4	15	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ビームホウ	42	6	35	2~5
	–	–	–	–	–
	–	–	–	–	–
	–	–	–	–	–

特殊能力 ▶制圧、散布、被補給

移動 攻撃

ユーコン

ユーコン

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1200	2500	2

割引タイプ▶大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	135	240	7	8	560

消費	索敵	搭載	スタック
30	2	5	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	魚雷	25	4	50	1~2
	対地ミサイル	12	8	35	1~2
	–	–	–	–	–
	–	–	–	–	–

特殊能力 ▶制圧、散布、被補給

移動 水 攻撃 平 水

マッドアングラー

マッドアングラー

PRINCIPALITY OF ZEON



生産	機数	資金	資源	期間
	1	2500	5200	3

割引タイプ▶大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	175	350	11	7	780

消費	索敵	搭載	スタック
45	3	8	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	魚雷	34	4	50	1~3
	対地ミサイル	16	10	35	1~3
	–	–	–	–	–
	–	–	–	–	–

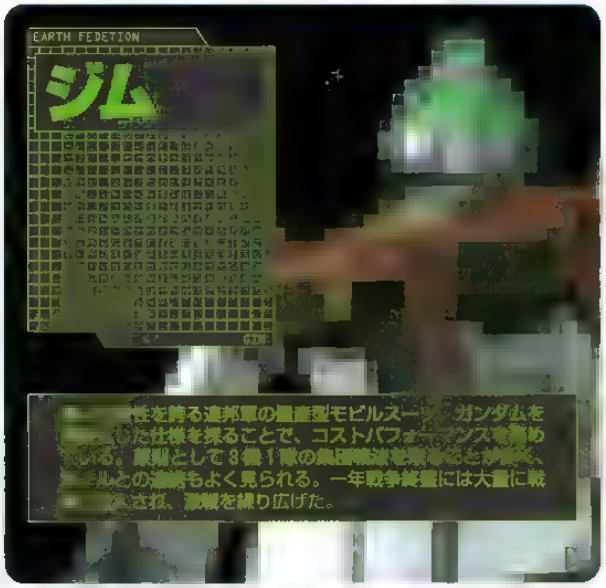
特殊能力 ▶制圧、散布、被補給

移動 水 攻撃 平 水

COLUMN 脱出艇のメリット



カノタンク
カンキャノン
フロトタイフカンタム
カンタム
ノオノク、完成機



ジム

EARTH FEDETION



生産	機数	資金	時間	開発
	3	290	630	2

割引タイプ▶量産MS1

性能	耐久	運動	移動	物資	
	115	60	12	6	100

自軍	敵軍	搭載	スタック
9	0	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
ビームスプレーガン	6	6	60	1~1
ビームサーベル	20	2	75	0~0
Hバルカン	2	6	35	1~1
–				

特殊能力 ▶制圧、シールド装備、GM強化計画対象

移動 [redacted] 宇　攻撃 平 宇

ジムD型

ジム軍事地仕様　EARTH FEDETION



生産	機数	資金	時間	開発
	3	350	670	2

割引タイプ▶量産MS5

性能	耐久	運動	移動	物資	
	120	65	17	6	100

自軍	敵軍	搭載	スタック
10	1	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
マシンガン	4	12	50	1~1
ビームサーベル	23	2	75	0~0
Hバルカン	2	6	35	1~1
–				

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 [redacted] 森　攻撃 [redacted] 平 森

ジムコマンドG

ジム コマンド地上戦仕様　EARTH FEDETION



生産	機数	資金	時間	開発
	3	430	850	2

割引タイプ▶量産MS2

性能	耐久	運動	移動	物資	
	125	85	20	6	100

自軍	敵軍	搭載	スタック
12	0	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
マシンガン	5	12	55	1~1
ビームサーベル	27	2	75	0~0
Hバルカン	2	6	35	1~1
–				

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 [redacted] 森　攻撃 山 平 森

ジムコマンドGS

ジム コマンド(宇宙戦仕様)　EARTH FEDETION



生産	機数	資金	時間	開発
	3	460	850	2

割引タイプ▶量産MS2

性能	耐久	運動	移動	物資	
	125	85	24	6	100

自軍	敵軍	搭載	スタック
14	0	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
ビームガン	12	5	65	1~1
ビームサーベル	27	2	75	0~0
Hバルカン	2	6	35	1~1
–				

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 宇　攻撃 宇

ジム改

ジム改　EARTH FEDETION



生産	機数	資金	時間	開発
	3	550	990	2

割引タイプ▶量産MS3

性能	耐久	運動	移動	物資	
	130	100	28	7	120

自軍	敵軍	搭載	スタック
15	0	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
マシンガン	7	14	50	1~1
ビームサーベル	34	2	80	0~0
Hバルカン	2	8	30	1~1
–				

特殊能力 ▶制圧、シールド装備

移動 平 宇 森　攻撃 平 宇 森

パワード・ジム

パワード・ジム　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	期間
3	1250	1900	3

割引タイプ▶高級MS・MA1

性能

耐久	運動	移動	物資	
150	160	38	7	150

消費	索敵	搭載	スタック
25	0	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ハイパーバズーカ	26	5	45	1~1
ビームサーベル	40	2	75	0~0
Hバルカン	3	6	35	1~1
—	—	—	—	—

特殊能力　▶制圧、シールド装備

移動　山 平 宇 森 砂　攻撃　山 平 宇 森 砂

ジム・カスタム

ジム・カスタム　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	期間
3	870	1250	2

割引タイプ▶量産MS4

性能

耐久	運動	移動	物資	
135	130	35	7	140

消費	索敵	搭載	スタック
18	1	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ジム・ライフル	9	12	65	1~1
ビームサーベル	36	2	80	0~0
Hバルカン	3	6	35	1~1
—	—	—	—	—

特殊能力　▶制圧、シールド装備

移動　平 宇 森　攻撃　平 宇 森

ジム・Lアーマー

ジムライトアーマー　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	期間
3	420	580	2

割引タイプ▶量産MS4

性能

耐久	運動	移動	物資	
140	45	28	8	80

消費	索敵	搭載	スタック
80		—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ビームガン	9	6	60	1~1
ビームサーベル	18	4	70	0~0
ビームサーベル	24	1	85	0~0
—	—	—	—	—

特殊能力　▶制圧

移動　山 平 宇 森　攻撃　山 平 宇 森

ジム・Sカスタム

ジムスナイパーカスタム　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	期間
3	460	950	2

割引タイプ▶量産MS4

性能

耐久	運動	移動	物資	
135	75	15	6	120

消費	索敵	搭載	スタック
14	1	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
狙撃用ライフル	20	3	90	1~1
ビームスプレーガン	6	3	75	1~1
ビームサーベル	42	1	75	0~0
—	—	—	—	—

特殊能力　▶制圧

移動　平 宇 砂　攻撃　空　平 宇 砂

ジムスナイパーII

ジムスナイパーII　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	期間
3	850	1350	3

割引タイプ▶量産MS5

性能

耐久	運動	移動	物資	
150	95	32	7	120

消費	索敵	搭載	スタック
16	1	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
狙撃用ライフル	24	4	95	1~1
狙撃用ライフル	20	2	99	1~1
ヒートサーベル	40	1	70	0~0
—	—	—	—	—

特殊能力　▶制圧、シールド装備

移動　平 宇 砂　攻撃　空　平 宇 砂

ジムキャノン

ジムキャノン　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	期間
3	310	720	2

割引タイプ▶量産MS2

性能

耐久	運動	移動	物資	
115	70	10	5	140

消費	索敵	搭載	スタック
12	1	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
240ミリ キャノン	16	4	45	1~2
ビームスプレーガン	6	3	50	1~
Hバルカン	1	8	30	1~1
—	—	—	—	—

特殊能力　▶制圧、GM強化計画対象

移動　平 宇　攻撃　空 寒 山 平　森 砂

ジムキャノンII

ジム・キャノンII　EARTH FEDETION



生産

機数	資金	資源	時間
3	760	1500	3

割引タイプ▶量産MS4

性能

装甲	耐久	運動	移動	物資
130	160	28	6	160

自費	索敵	命中	スタック
20	2	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
ビームキャノン	25	5	70	1~2
ジム・ライフル	9	6	50	1~—
Hバルカン	2	8	30	1~1
ビームサーベル	32	2	60	0~0

特殊能力　▶制圧、シールド装備

移動　山平宇　森　攻撃　空寒山平宇　森砂

アクアジム

アクアジム　EARTH FEDETION



生産

機数	資金	資源	時間
3	350	720	2

割引タイプ▶量産MS4

性能

装甲	耐久	運動	移動	物資
120	70	14	7	150

自費	索敵	命中	スタック
15	0	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
Mランチャーガン	5	8	50	1~1
魚雷	14	3	50	1~2
ビームピック	20	2	75	0~0
—				

特殊能力　▶制圧、GM強化計画対象

移動　攻撃

リクセンGM・A

先行量産型ジム(マシンガン)　EARTH FEDETION



生産

機数	資金	資源	時間
3	640	1100	3

割引タイプ▶高級MS・MA1

性能

装甲	耐久	運動	移動	物資
135	90	15	6	170

自費	索敵	命中	スタック
20	0	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
Sマシンガン	5	12	40	1~1
ビームサーベル	28	2	75	0~0
—	—	—	—	
—	—	—	—	

特殊能力　▶制圧、武装変更、シールド装備

移動　山平　森砂　攻撃　山平　森砂

リクセンGM・B

先行量産型ジム(ロケットランチャー)　EARTH FEDETION



生産

機数	資金	資源	時間
3	640	1100	3

割引タイプ▶—

性能

装甲	耐久	運動	移動	物資
135	90	15	5	170

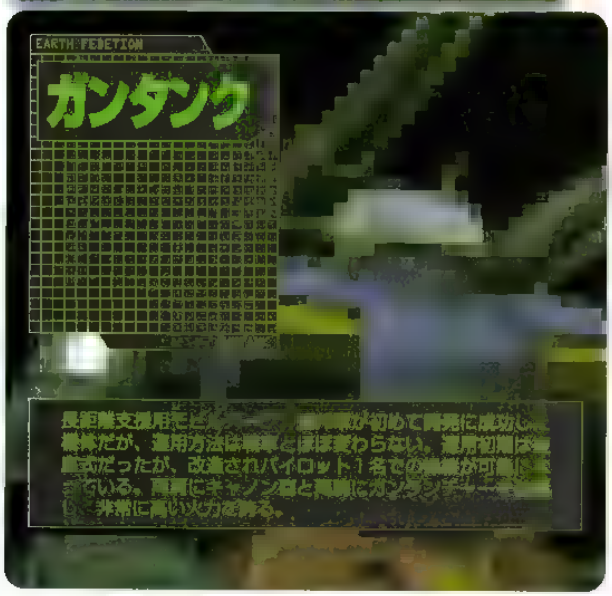
自費	索敵	命中	スタック
30	0	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
Sマシンガン	5	12	40	1~1
ロケットランチャー	10	3	65	1~2
ビームサーベル	28	2	75	0~0
—				

特殊能力　▶制圧、武装変更

移動　攻撃



ガンタンク

ガンタンク　EARTH FEDETION



生産

機数	資金	資源	時間
1	1500	3250	3

割引タイプ▶高級MS・MA2

性能

装甲	耐久	運動	移動	物資
170	170	6	5	180

自費	索敵	命中	スタック
25	2	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
120ミリ キャノン	12	10	50	2~3
ポップミサイル	6	8	50	1~2
—	—	—	—	
—	—	—		

特殊能力　▶制圧、脱出

移動　寒　平　砂　攻撃　空寒山平　森砂

ガンタンク[リ]

量産型ガンタンク　EARTH FEDETION



生産	機数	資金	資源	期間
	3	350	720	2

割引タイプ▶量産MS4

性能	耐久	運動	移動	物資	
	125	70	5	5	180

自軍	索敵	搭載	スタック
20	1	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	120ミリ キャノン	10	8	50	2~3
	ガンランチャー	8	4	45	1~2
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力　▶制圧

移動　攻撃

ガンタンクII

カタクII　EARTH FEDETION



生産	機数	資金	資源	期間
	3	200	500	2

割引タイプ▶量産MS3

性能	耐久	運動	移動	物資	
	115	45	4	5	180

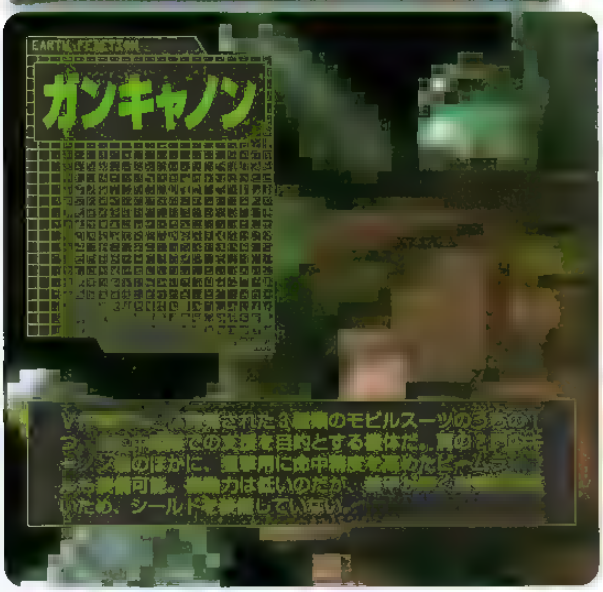
自軍	索敵	搭載	スタック
15	0	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ロケットランチャー	8	6	50	1~2
	ライフル ホウ	10	4	50	2~3
	ミサイルランチャー	8	4	50	1~1
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力　▶制圧

移動　攻撃

ガンキャノン



V[illegible]された量産のモビルスーツのうちの[illegible]この実験を目的とする機体だ。肩の[illegible]のほかに、連射用に命中精度を高めたビー[illegible]可能。機動力は低いのだが、[illegible]いため、シールド[illegible]していない。

ガンキャノン・A

ガンキャノンA(キャノン砲)　EARTH FEDETION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	2000	3800	3

割引タイプ▶高級MS・MA3

性能	耐久	運動	移動	物資	
	180	200	16	6	200

自軍	索敵	搭載	スタック
20	2	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	240ミリ キャノン	14	8	50	1~2
	ビームライフル	16	3	65	1~1
	Hバルカン	3	8	30	1~1
	タックル	45	1	75	0~0

特殊能力　▶制圧、武装変更、脱出

移動　平宇　攻撃　空寒山平宇　森砂

ガンキャノン・B

ガンキャノン スプレーミサイルランチャー)　EARTH FEDETION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	2000	3800	3

割引タイプ▶ー

性能	耐久	運動	移動	物資	
	180	200	16	5	200

自軍	索敵	搭載	スタック
30	2	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	Sミサイルランチャー	10	16	45	1~2
	ビームライフル	16	3	65	1~1
	Hバルカン	3	8	30	1~1
	タックル	45	1	75	0~0

特殊能力　▶制圧、武装変更、脱出

移動　平宇　攻撃　空寒山平宇　森砂

ガンキャノン-3

ガンキャノン重装型　EARTH FEDETION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1800	4100	3

割引タイプ▶高級MS・MA3

性能	耐久	運動	移動	物資	
	160	220	10	6	200

自軍	索敵	搭載	スタック
20	2	ー	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ビームキャノン	18	8	60	1~2
	ビームライフル	16	3	65	1~1
	Hバルカン	3	8	30	1~1
	ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力　▶制圧

移動　山平　森砂　攻撃　空寒山平　森砂

ガンキャノンII

EARTH FEDERATION



生産				
	1	2400	4500	3

割引タイプ▶高級MS・MA3

性能					
	175	240	20	7	200
	26	2	—	スタック可	

武装	威力	回数	命中率	射程
ビームキャノン	26	6	85	1~2
ビームライフル	18	3	75	1~1
Hバルカン	3	8	30	1~1
-	-	-	-	-

特殊能力 ▶制圧

移動 [illegible] 平宇 森

攻撃 空寒山平宇 森

ガンキャノン-D

EARTH FEDERATION



生産				
	3	550	1200	2

割引タイプ▶量産MS4

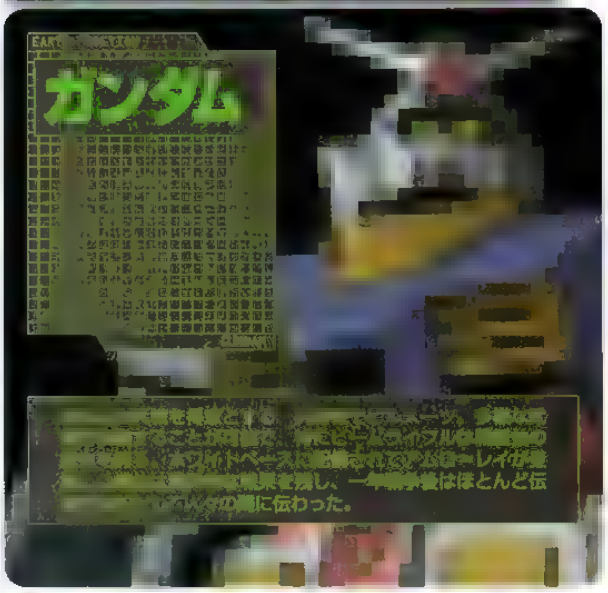
性能					
	130	120	18	6	200
	16	1	—	スタック可	

武装	威力	回数	命中率	射程
240ミリ キャノン	14	6	60	1~2
ビームライフル	16	3	50	1~1
Hバルカン	2	10	30	1~1
-	-	-	-	-

特殊能力 ▶制圧

移動 平宇 森

攻撃 空寒山平宇 森砂



プロトガンダム

EARTH FEDERATION



生産				
	1	4800	5850	3

割引タイプ▶最高級機1

性能					
	185	250	35	7	160
	20	1	—	スタック可	

武装	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	25	6	60	1~1
Hバルカン	2	10	50	1~1
ビームサーベル	36	3	75	0~0
ビームサーベル	48	1	85	0~0

特殊能力 ▶制圧、シールド装備、MC、脱出

移動 平宇

攻撃 平宇

ガンダム・A

EARTH FEDERATION



生産				
	1	4900	6000	3

割引タイプ▶最高級機1

性能					
	190	260	36	7	160
	20	1	—	スタック可	

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ビームライフル	25	6	60	1~1
	Hバルカン	2	10	50	1~1
	ビームサーベル	36	3	75	0~0
	ビームサーベル	48	1	85	0~0

特殊能力 ▶制圧、武装変更、合体、シールド装備、MC、脱出

移動 平宇

攻撃 平宇

ガンダム・B

EARTH FEDERATION



生産				
	1	4900	6000	3

割引タイプ▶—

性能					
	190	260	36	6	160
	30	1	—	スタック可	

武装		威力	回数	命中率	射程
	ハイパーバズーカ	50	4	50	1~1
	Hバルカン	2	10	50	1~1
	ビームサーベル	36	3	75	0~0
	ビームサーベル	48	1	85	0~0

特殊能力 ▶制圧、武装変更、合体、シールド装備、MC、脱出

移動 平宇

攻撃 平宇

スイチュウ型G

水中型ガンダム | EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1700	2800	3

割引タイプ▶高級MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	190	200	32	8	160

消費	索敵	搭載	スタック
20	1	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	20	6	70	1~1
ハープンガン	8	6	60	1~1
魚雷	16	4	60	1~2
ビームピック	24	4	85	0~0

特殊能力 ▶制圧

移動 陸 平 水　攻撃 空 寒 平 水

ガンダム・MA

ガンダムMAモード | EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	5600	7000	2

割引タイプ▶ -

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	220	320	46	9	180

消費	索敵	搭載	スタック
50	2	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	25	6	70	1~1
ミサイル	15	6	60	1~1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶分離、変形

移動 空 宇　攻撃 空 宇

G-3ガンダム

G-3ガンダム | EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	5000	5850	3

割引タイプ▶最高級機1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	220	250	42	8	160

消費	索敵	搭載	スタック
22	1	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	25	6	60	1~1
Hバルカン	2	10	50	1~1
ビームサーベル	36	3	75	0~0
ビームサーベル	48	1	85	0~0

特殊能力 ▶制圧、シールド装備、脱出

移動 十字　攻撃 十字

Gアレックス

ガンダムNT1"アレックス" | EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	5800	6500	3

割引タイプ▶最高級機2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	200	280	52	7	170

消費	索敵	搭載	スタック
24	2	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	30	6	75	1~1
90ミリ ガトリング	5	13	75	1~1
フェダーインライフル	26	4	70	1~1
ビームサーベル	38	3	80	0~0

特殊能力 ▶制圧

移動 十字　攻撃 平 宇

FAアレックス

ガンダムNT1-FA | EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	7600	10500	4

割引タイプ▶最高級機2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	150	330	26	6	190

消費	索敵	搭載	スタック
26	2	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	30	6	75	1~1
ビームサーベル	38	3	80	0~0
フェダーインライフル	26	4	70	1~1
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧、脱出

移動 平 宇　攻撃 平 宇

FAガンダム

アルアーマーガンダム | EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	6700	9000	4

割引タイプ▶最高級機2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	160	290	24	6	190

消費	索敵	搭載	スタック
30	1	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
ダブルビームキャノン	38	6	50	1~1
240ミリ キャノン	32	3	60	1~2
ミサイルポッド	12	8	60	1~2
タックル	75	1	85	0~0

特殊能力 ▶制圧、武装変更、脱出

移動 平 宇　攻撃 平 宇

ヘビーガンダム

ヘビーガンダム　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	時間
1	5600	7000	3

割引タイプ▶最高級機2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
180	320	34	7	180

消費	索敵	搭載	スタック
28	1	—	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	34	6	60	1~1
ビームキャノン	26	3	75	1~2
ヒームサーベル	62	2	60	0~0
ビームサーベル	70	1	75	0~0

特殊能力　▶制圧

移動　十字　攻撃　平 宇

バストライナー

ストライナー　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	時間
1	6700	9000	4

割引タイプ▶—

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
120	290	10	5	190

消費	索敵	搭載	スタック
45	2	—	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
バストライナーホウ	70	4	70	2~5
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力　▶武装変更、脱出

移動　平　攻撃　塞 平 水

Gリクセン型・A

先行量産型カンタム(マシンガン)　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	時間
3	1000	1750	4

割引タイプ▶高級MS・MA2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
150	120	20	7	220

消費	索敵	搭載	スタック
25	1	—	可

武装

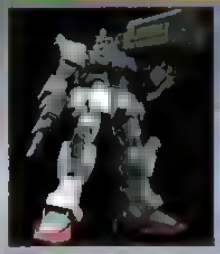
武装名	威力	回数	命中率	射程
Sマシンガン	5	15	50	1~1
Cバルカン	3	5	40	1~1
ビームサーベル	32	2	80	0~0
シールド攻撃	35	1	80	0~0

特殊能力　▶制圧、武装変更、特殊武器装備、シールド装備

移動　山 平　森　攻撃　山 平　森 砂

Gリクセン型・B

先行量産型カンタム(ロケットランチャー)　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	時間
3	1000	1750	4

割引タイプ▶—

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
150	120	20	6	220

消費	索敵	搭載	スタック
37	1	—	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
Sマシンガン	5	15	50	1~1
ロケットランチャー	10	4	65	1~2
ビームサーベル	32	2	80	0~0
—	—	—	—	—

特殊能力　▶制圧、武装変更、特殊武器装備

移動　山 平　森 砂　攻撃　山 平　森 砂

Gリクセン型・C

先行量産型カンタム(ロングライフル)　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	時間
3	1000	1750	4

割引タイプ▶—

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
150	120	20	5	220

消費	索敵	搭載	スタック
45	1	—	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
ビームサーベル	32	2	80	0~0
ロングライフル	18	5	50	2~3
Cバルカン	3	5	40	1~1
シールド攻撃	35	1	80	0~0

特殊能力　▶制圧、武装変更、特殊武器装備、シールド装備

移動　山平　森砂　攻撃　山平　森砂

G・Ez-8

カンタムEz-8　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	期間
1	2000	3400	3

割引タイプ▶高級MS・MA3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
175	180	30	7	190

消費	索敵	搭載	スタック
20	2	—	可

武装

武装名	威力	回数	命中率	射程
ビームライフル	22	6	80	1~1
ビームサーベル	32	2	80	0~0
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力　▶制圧、シールド装備

移動　山平　森砂　攻撃　山平　森砂

ガンダムピクシー

ガンダム・ピクシー　EARTH FEDETION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	2700	3000	3

割引タイプ▶高級MS・MA3

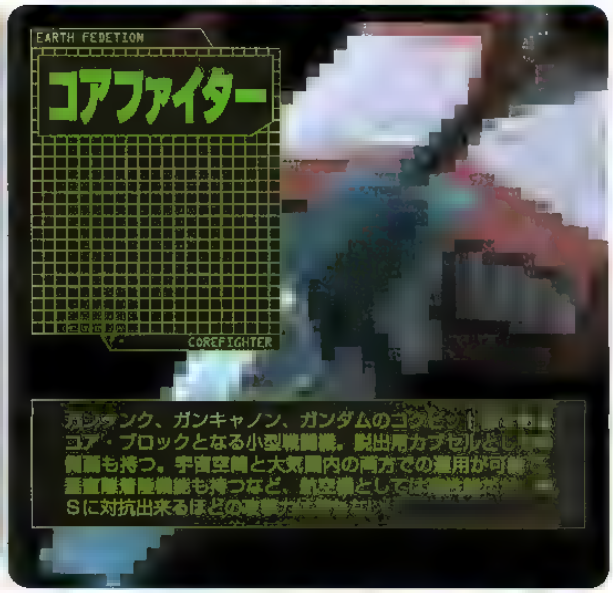
性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	220	160	48	9	120

	消費	索敵	搭載	スタック
	10	2	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ビームサーベル	40	1	90	0~0
	マシンガン	6	24	45	1~1
	ビームダガー	20	6	85	0~0
	メガビームホウ	34	5	50	1~1

特殊能力　▶制圧

移動　寒 山 平　森 砂　攻撃　寒 山 平　森 砂



コアブロック、ガンキャノン、ガンダムのコクピ
コア・ブロックとなる小型戦闘機。脱出用カプセルとし
機能も持つ。宇宙空間と大気圏内の両方での運用が可
重力制御機能も持つなど、戦艦としては
Sに対抗出来るほどの

コアファイター

コアファイター　EARTH FEDETION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	350	450	1

割引タイプ▶高級MS・MA1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	180	35	28	7	80

	消費	索敵	搭載	スタック
	8	2	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	30ミリ バルカン	2	14	55	1~1
	ミサイル	6	3	40	1~1
	—				—
	—	—	—	—	—

特殊能力　▶—

移動　空　宇　攻撃　空　宇

コアブースター

コアブースター　EARTH FEDETION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1200	1150	2

割引タイプ▶高級MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	200	80	32	8	120

	消費	索敵	搭載	スタック
	18	2	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	メガリュウシホウ	18	6	60	1~2
	30ミリ バルカン	2	14	55	1~1
	ミサイル	10	6	60	1~1
			—	—	—

特殊能力　▶—

移動　空　宇　攻撃　空 寒 山 平 宇 水 森 砂

Gアーマー

Gアーマー　EARTH FEDETION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	2500	3350	2

割引タイプ▶—

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	180	240	20	6	380

	消費	索敵	搭載	スタック
	26	2	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ビームホウ	30	4	50	1~2
	ミサイル	15	6	60	1~1
	—				—
	—	—	—	—	—

特殊能力　▶分離、変形、脱出

移動　空　宇　攻撃　空 寒 山 平 宇 水 森 砂

Gファイター

Gファイター　EARTH FEDETION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1500	1600	2

割引タイプ▶高級MS・MA3

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	195	120	24	7	160

	消費	索敵	搭載	スタック
	26	2	—	可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ビームホウ	30	4	50	1~2
	ミサイル	15	6	60	1~1
			—	—	—
		—	—	—	—

特殊能力　▶合体

移動　空　宇　攻撃　空 寒 山 平 宇 水 森 砂

Gスカイ

Gスカイ　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	時間	弾薬
1	1250	1675	2

割引タイプ▶ー

性能

体力	耐久	運動	移動	物資
185	120	32	7	190

自衛	索敵	搭載	スタック
10	1	ー	可

武装

名称	威力	回数	命中率	射程
30ミリ バルカン	2	14	55	1～1
ミサイル	15	6	60	1～1
ー	ー	ー	ー	
ー		ー	ー	ー

特殊能力　▶合体

移動　攻撃 宇宙

Gブル

Gブル　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	時間	弾薬
1	1250	1675	2

割引タイプ▶ー

性能

体力	耐久	運動	移動	物資
185	120	18	6	190

自衛	索敵	搭載	スタック
15	1	ー	可

武装

名称	威力	回数	命中率	射程
ビームキャノン	30	5	50	1～2
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー

特殊能力　▶制圧、合体

移動 地 砂　攻撃 空 寒 山 平



ジオン軍量産型ガンダムをもとに、ＥＸＡＭを搭載して改修した実験用の機体。ＥＸＡＭはもともとジオンが開発した技術だったが、開発者のクルスト博士の亡命と共に、連邦へ伝わることとなった。ＥＸＡＭシステムの本質は開発者の博士以外、その機体を正確につかんでいるものはいないとされている。

BD-1

フレディスティニー1号機　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	時間	弾薬
1	2200	3200	3

割引タイプ▶高級MS・MA3

性能

体力	耐久	運動	移動	物資
185	180	38	8	200

自衛	索敵	搭載	スタック
30	0	ー	可

武装

名称	威力	回数	命中率	射程
マシンガン	8	16	65	1～1
Cミサイル	10	3	60	1～1
シュツルムファウスト	30	1	80	1～1
ビームサーベル	34	3	75	0～0

特殊能力　▶制圧、シールド装備、EXAMシステム搭載

移動 森 砂　攻撃 寒 山 平 森 砂

BD-2

フレディスティニー2号機　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	時間	弾薬
1	2300	3500	3

割引タイプ▶高級MS・MA3

性能

体力	耐久	運動	移動	物資
190	190	40	8	200

自衛	索敵	搭載	スタック
35	1	ー	可

武装

名称	威力	回数	命中率	射程
マシンガン	8	16	65	1～1
Cミサイル	10	3	60	1～1
シュツルムファウスト	30	1	80	1～1
ビームサーベル	34	3	75	0～0

特殊能力　▶制圧、シールド装備、EXAMシステム搭載

移動 寒 山 平 森 砂　攻撃 寒 山 平 森 砂

BD-3

ブルーディスティニー3号機　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	時間	弾薬
1	2400	3500	3

割引タイプ▶高級MS・MA3

性能

体力	耐久	運動	移動	物資
195	200	42	8	200

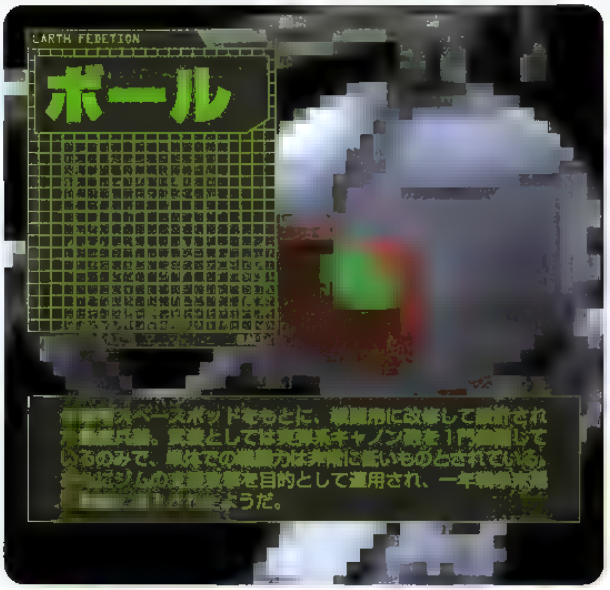
自衛	索敵	搭載	スタック
35	1	ー	可

武装

名称	威力	回数	命中率	射程
マシンガン	8	16	65	1～1
Cミサイル	10	3	60	1～1
シュツルムファウスト	30	1	80	1～1
ビームサーベル	34	3	75	0～0

特殊能力　▶制圧、シールド装備、EXAMシステム搭載

移動 宇　攻撃 宇



ボール・Pタイプ

先行量産型ボール

EARTH FEDERATION



生産	数量	資金	時間	制限
	3	230	400	2

割引タイプ▶量産MS2

性能	耐久	運動	移動	物資	
	120	25	12	5	80

弾数	索敵	搭載	スタック
8	0	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
180ミリ キャノン	6	6	50	1~2
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶—

移動 宇　攻撃 宇

ボール

ホーレ

EARTH FEDERATION



生産	数量	資金	時間	制限
	3	140	280	1

割引タイプ▶量産MS1

性能	耐久	運動	移動	物資	
	110	20	10	5	70

弾数	索敵	搭載	スタック
6	0	—	可

武装	威力	回数	命中率	射程
180ミリ キャノン	6	4	65	1~2
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶—

移動 宇　攻撃 宇



61シキセンシャ

61式戦車

EARTH FEDERATION



生産	数量	資金	時間	制限
	5	30	120	1

割引タイプ▶一般兵器1

性能	耐久	運動	移動	物資	
	105	8	5	6	65

弾数	索敵	搭載	スタック
5	0	3	可

武装	威力	回数	命中率	射程
150ミリ キャノン	5	4	40	1~1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧

移動 寒 平 砂　攻撃 寒 平 砂

ホバートラック

オートラック

EARTH FEDERATION



生産	数量	資金	時間	制限
	3	50	150	1

割引タイプ▶一般兵器2

性能	耐久	運動	移動	物資	
	120	12	8	6	120

弾数	索敵	搭載	スタック
6	3	8	可

武装	威力	回数	命中率	射程
20ミリ バルカン	2	8	25	1~1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧、散布

移動 寒 平 砂　攻撃 寒 山 平 森 砂

ビックトレー

EARTH FEDETION



生産				
	1	2500	10000	4

割引タイプ▶大型兵器2

性能					
	165	600	5	6	750
	60	4	8	不可	

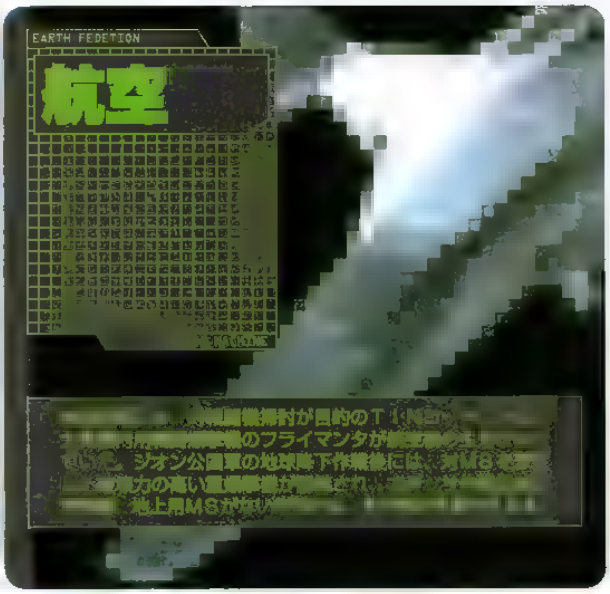
武装				
	35	4	40	1~3
長距離砲	40	6	35	2~5
–			–	–

特殊能力 ▶制圧、武装変更、被補給

移動

航空

EARTH FEDETION



ファンファン

EARTH FEDETION



生産				
	5	15	70	1

割引タイプ▶一般兵器1

性能					
	110	3	6	6	50
	3	0	—	可	

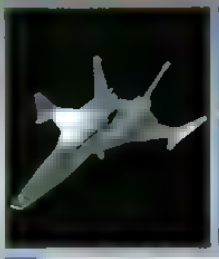
武装				
ミサイル	4	3	30	1~1
–	–	–		
–	–	–	–	
	–	–	–	–

特殊能力 ▶–

移動

TINコッド

EARTH FEDETION



生産				
	5	40	120	1

割引タイプ▶一般兵器1

性能					
	115	8	12	6	70
	5	1	–	可	

武装				
武器名				
バルカン	2	8	35	1~1
ミサイル	5	3	60	1~1
–	–	–		
	–	–	–	–

特殊能力 ▶–

移動

フライマンタ

EARTH FEDETION



生産				
	3	100	270	1

割引タイプ▶一般兵器1

性能					
	120	10	10	5	130
	26	1	–	可	

武装				
	7	5	40	1~1
ミサイル	5	5	25	1~1
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

特殊能力 ▶–

空 寒山平 森砂

デプロッグ

EARTH FEDETION



生産				
	3	160	340	2

割引タイプ▶一般兵器2

性能					
	130	14	8	5	180
	35	1	–	可	

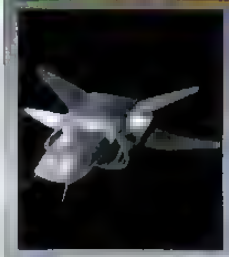
武装				
	9	6	40	1~1
–	–	–		
–	–	–	–	–
	–	–	–	–

特殊能力 ▶–

空 寒山平 森砂

ドン・エスカルゴ

ドン・エスカルゴ　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	期間
3	120	360	2

割引タイプ▶一般兵器2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
125	15	9	5	160

消費	索敵	搭載	スタック
28	2	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
対潜魚雷	12	7	40	1~2
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力　▶—

移動　水　攻撃　水

デッシュ

デッシュ　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	期間
3	80	165	1

割引タイプ▶一般兵器2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
115	10	14	6	80

消費	索敵	搭載	スタック
6	3	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
機関砲	1	8	30	1~1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力　▶散布

移動　攻撃

パブリク

パブリク　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	期間
3	180	360	1

割引タイプ▶一般兵器2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
125	35	8	6	220

消費	索敵	搭載	スタック
40	0	—	可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
機関砲	4	7	30	1~1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力　▶攪乱幕

移動　攻撃

ミデア

ミデア　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	期間
1	600	1350	2

割引タイプ▶大型兵器1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
100	150	5	5	650

消費	索敵	搭載	スタック
15	2	3	不可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
機関砲	3	12	30	1~1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力　▶散布、補給、被補給

移動　攻撃

ミデア改

ミデア改　EARTH FEDERATION



生産

機数	資金	資源	期間
1	900	1800	2

割引タイプ▶大型兵器1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資
100	200	12	6	720

消費	索敵	搭載	スタック
20	2	3	不可

武装

武器名	威力	回数	命中率	射程
機関砲	4	12	30	1~1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊能力　▶散布、補給、被補給

移動　空　攻撃　空

EARTH FEDERATION

航宙

SPACESHIP

MSが出現する以前、艦載機として対艦攻撃を主任務として運用されていた戦闘攻撃機。一年戦争前は、基地航空隊ばかりでなく宇宙用空母にも数多く配備され、宇宙艦隊の打撃兵力として期待されていた。しかしMSの登場後は、その役目をMSに譲り、戦場から姿を消していった。

トリアーエズ

トリアーエズ　EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	時間
	5	25	80	1

割引タイプ▶一般兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	105	4	8	5	60
	消費	索敵	搭載	スタック	
	4	1	—	可	

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	バルカン	2	6	25	1～1
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

特殊能力　▶—

移動　攻撃

Sフィッシュ

セイバーフィッシュ　EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	時間
	5	60	150	2

割引タイプ▶一般兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	130	12	15	6	80
	消費	索敵	搭載	スタック	
	6	1	—	可	

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	バルカン	2	9	40	1～1
	ミサイル	5	4	60	1～1
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

特殊能力　▶—

移動　宇　攻撃　宇

EARTH FEDERATION

艦船

BATTLESHIP

大戦当初の連邦軍艦船は、MSを搭載することができなかった。しかしルウムでの敗退後、連邦軍もMSの研究を開始。それにあわせてMSを搭載できる艦船も次々と開発された。特に、MSの輸送を前提に開発されたペガサス級強襲揚陸艦は、戦いで大きな成果を上げている。

コロンブス

コロンブス　EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	時間
	1	350	1450	2

割引タイプ▶大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	100	160	0	6	650
	消費	索敵	搭載	スタック	
	0	0	5	不可	

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

特殊能力　▶打上、補給、被補給

移動　宇　攻撃

コロンブス改

コロンブス改　EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	時間
	1	500	2000	2

割引タイプ▶大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	100	220	4	6	760
	消費	索敵	搭載	スタック	
	0	0	5	不可	

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

特殊能力　▶打上、補給、被補給

移動　宇　攻撃

サラミス

▶サラミス　▶EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1000	3400	3

割引タイプ▶大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	150	300	8	7	460

性能	消費	索敵	搭載	スタック
	25	2	—	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	主砲	32	4	50	2~3
	ミサイル	15	3	30	1~3
	機関砲	5	10	20	1~1
	—	—	—	—	—

特殊能力　▶制圧、打上、散布、被補給

移動　宇　攻撃　宇

サラミスK

▶サラミス（後期生産型）　▶EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1250	3400	3

割引タイプ▶大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	150	300	8	7	480

性能	消費	索敵	搭載	スタック
	25	2	3	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	主砲	32	3	50	2~3
	ミサイル	15	3	30	1~3
	機関砲	5	10	20	1~1
	—	—	—	—	—

特殊能力　▶制圧、打上、散布、被補給

移動　攻撃　宇

サラミス改

▶サラミス改　▶EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	2000	5500	3

割引タイプ▶大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	165	400	12	7	520

性能	消費	索敵	搭載	スタック
	32	2	—	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	主砲	40	5	50	2~4
	副砲	25	3	40	2~4
	ミサイルランチャー	18	6	25	1~3
	機関砲	5	10	20	1~1

特殊能力　▶制圧、打上、散布、被補給

移動　攻撃

マゼラン

▶マゼラン　▶EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1350	4500	4

割引タイプ▶大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	160	400	10	8	500

性能	消費	索敵	搭載	スタック
	30	3	—	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	主砲	44	4	50	2~4
	ミサイル	20	3	30	1~3
	機関砲	6	12	30	1~1
	—	—	—	—	—

特殊能力　▶制圧、打上、散布、被補給

移動　宇　攻撃　宇

マゼランK

▶マゼラン（後期生産型）　▶EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1800	4500	4

割引タイプ▶大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	160	400	10	8	520

性能	消費	索敵	搭載	スタック
	30	3	4	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	主砲	44	3	50	2~4
	ミサイル	20	3	30	1~3
	機関砲	6	12	30	1~1
	—	—	—	—	—

特殊能力　▶制圧、打上、散布、被補給

移動　宇　攻撃　宇

マゼラン改

▶マゼラン改　▶EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	2600	6800	4

割引タイプ▶大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	175	500	14	8	580

性能	消費	索敵	搭載	スタック
	38	3	—	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	主砲	52	5	50	2~5
	レーザー砲	28	5	35	1~3
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

特殊能力　▶制圧、打上、散布、被補給

移動　宇　攻撃　宇

バーミンガム

バーミンガム | EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	4200	11500	4

割引タイプ▶大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	180	850	14	8	900

消費	索敵	搭載	スタック
50	4	—	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	主砲	95	3	50	2~5
	メガリュウシホウ	40	3	35	2~5
	レーザーホウ	30	3	35	1~3
	ミサイルランチャー	18	5	25	1~3

特殊能力 ▶制圧、打上、散布、被補給

移動 [redacted] 攻撃 宇

ペガサス

ペガサス | EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	4200	9000	5

割引タイプ▶大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	180	500	12	9	600

消費	索敵	搭載	スタック
45	4	6	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	メガリュウシホウ	55	3	55	2~4
	主砲	35	3	35	2~4
	ミサイル	20	3	30	1~3
	—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧、打上、突入、散布、被補給

移動 [redacted] 攻撃 [redacted]

ホワイトベース

ホワイトベース | EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	4600	9900	5

割引タイプ▶大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	190	550	16	9	600

消費	索敵	搭載	スタック
50	4	6	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	メガリュウシホウ	55	4	60	2~4
	主砲	35	3	35	2~4
	ミサイル	20	3	30	1~3
	—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧、打上、突入、散布、被補給

移動 [redacted] 攻撃 宇

グレイファントム

グレイファントム | EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	5000	10500	5

割引タイプ▶大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	195	600	18	9	700

消費	索敵	搭載	スタック
50	4	9	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	メガリュウシホウ	65	3	55	2~4
	主砲	30	3	35	2~4
	ミサイル	20	3	30	1~3
	機関砲	8	12	25	1~1

特殊能力 ▶制圧、打上、突入、散布、被補給

移動 宇 攻撃 空 宇

アルビオン

アルビオン | EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	6000	12500	5

割引タイプ▶大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	200	700	20	9	780

消費	索敵	搭載	スタック
60	4	6	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	メガリュウシホウ	85	3	55	2~4
	副砲	40	3	35	2~4
	レーザーホウ	25	3	35	1~3
	ミサイル	35	3	30	1~3

特殊能力 ▶制圧、打上、突入、散布、被補給

移動 宇 攻撃 空 宇

U型センスイカン

U型潜水艦 | EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	1200	2500	2

割引タイプ▶大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	130	240	6	8	560

消費	索敵	搭載	スタック
30	2	5	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	魚雷	25	4	50	1~2
	対地ミサイル	12	8	35	1~2
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧、散布、被補給

移動 水 攻撃 平 水

M型センスイカン

M型潜水艦 / EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期間
	1	2500	5200	3

割引タイプ▶大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動	物資
	170	350	10	7	780

消費	索敵	搭載	スタック
45	3	8	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	魚雷	34	4	50	1~3
	対地ミサイル	16	10	35	1~3
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

特殊能力 ▶制圧、散布、被補給

水 / 平 水

HLV

HLV / EARTH FEDERATION



生産	機数	資金	資源	期限
	1	350	600	1

割引タイプ▶一般兵器2

性能	戦界	耐久	運動	移動	物資
	100	150	0	6	300

消費	索敵	搭載	スタック
0	0	3	不可

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

特殊能力 ▶打上、突入、被補給

字

COLUMN 一般機と専用機の違い





専用機対応表

トム(黒い3連星専用)	カイア、オルテカ、マッシュ
トム(ランハ・ラル専用)	ランハ・ラル
リックトム(キャスバル専用)	シャア、クワトロ、キャスバル
トワッシ改	ロンメル
ケルクク(カトー専用)	カトー
ケルクク(ランハ・ラル専用)	ランハ・ラル
ケルクク(シャア専用)	シャア、クワトロ、キャスバル
ケルクク高機動型 ショニー・ライテン専用)	ショニーライテン
ケルクク高機動型(黒い3連星専用)	カイア、オルテカ、マッシュ
ケルクク高機動型(シン・マツナカ専用)	シン・マツナカ
ケルククマシーネ指揮官用(シーマ専用)	シーマ
キャン	マ・クベ
キャン(カトー専用)	カトー
キャン(シャア専用)	シャア、クワトロ、キャスバル
キャン(ランハ・ラル専用)	ランハ・ラル
キャン高機動型(黒い3連星専用)	カイア、オルテカ、マッシュ
キャン高機動型(ショニー・ライテン専用)	ショニーライテン
キャン高機動型(シン・マツナカ専用)	シン・マツナカ
カンタム Ez8	シロー・アマタ
アレックス	アムロ・レイ
FAアレックス	アムロ・レイ
カンタム(キャスバル専用)	シャア、キャスバル

キャラクターデータ

CHARACTER DATA

第一部・一年戦争に登場するキャラクター全99人の能力データを、登場作品順に紹介。各キャラの特徴を把握し、彼らの能力を存分に発揮できるような配置を行うようにしよう。



キャラクターデータの見方

①キャラクター名

②登場作品名

③キャラクター

④友好キャラ

友好キャラとスタックさせたり、隣接したヘックスに配置すると、会話イベントが発生し、会話を交わしたキャラたちの士気が上がる。士気が上がると命中率や回避率が上昇するので、友好キャラ同士は同じエリアに配属しておくようにしよう。

⑤階級

キャラクターの初期階級。

■階級表

高	大将
	中将
	少将
	大佐
	中佐
	少佐
	大尉
	中尉
	少尉
	軍曹
	曹長
低	伍長

⑥NT覚醒

ニュータイプ能力があるキャラクターは、表記のランクでニュータイプ能力に目覚める。サイコミュ兵器などにキャラクターを搭載するときには、ニュータイプ能力を持ったキャラクターを選択しないと、兵器の力を十分発揮することができない。

⑦ランクについて

キャラクターのランクはS～Eの5段階で、Sが一番高くEが一番低くなっている。ランクは、敵を撃墜した数によって上がっていき、ランクSになると、階級を1つ上げることができる。

⑧キャラクターの能力

- **●魅力** キャラのカリスマ性を表し、部隊の士気と攻撃力を高める。
- **●指揮** 部隊の命中率と回避率を上げる、キャラクターの統率力。
- **●耐久** 部隊の耐久力を高める。
- **●格闘** キャラの格闘能力。部隊の格闘戦能力を高める。
- **●射撃** キャラの射撃能力。部隊の射撃戦能力を高める。
- **●反応** 部隊の回避率を高める、キャラクターの直感力。

⑨ランクアップについて

ランクが1つ上がるごとに、表内の数値がそれぞれの能力に加算されていく。

⑩搭乗可能兵器

キャラが搭乗できる兵器の種類。○なら搭乗可能、×なら搭乗不可。

アカハナ

機動戦士カンタム



少佐

ー

友軍 シャア ブーン

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
1	7	5	4	2	9

ランクアップ時に加算

魅JP	指JP	耐JP	格JP	射JP	反JP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

アコース

機動戦士カンタム



軍曹

ー

友軍 ランバ・ラル クラウレ・ハモン

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
1	3	4	5	7	4

ランクアップ時に加算

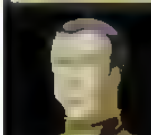
魅JP	指JP	耐JP	格JP	射JP	反JP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

エルラン

機動戦士カンタム



中将

ー

友軍 キシリア マ・クベ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	6	7	1	2	1

ランクアップ時に加算

魅JP	指JP	耐JP	格JP	射JP	反JP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

オルテガ

機動戦士カンタム



少佐

ー

友軍 ガイア マッシュ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
0	3	14	11	7	4

ランクアップ時に加算

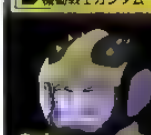
魅JP	指JP	耐JP	格JP	射JP	反JP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ガイア

機動戦士カンタム



中尉

ー

友軍 オルテガ マッシュ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	10	11	11	8	9

ランクアップ時に加算

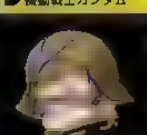
魅JP	指JP	耐JP	格JP	射JP	反JP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ガデム

機動戦士カンタム



大尉

ー

友軍 シャア ランバ・ラル

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	6	2	7	2	1

ランクアップ時に加算

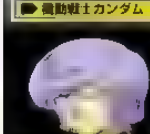
魅JP	指JP	耐JP	格JP	射JP	反JP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	○

ガルマ・ザビ

機動戦士カンタム



大佐

ー

友軍 シャア キシリア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	4	4	6	8	7

ランクアップ時に加算

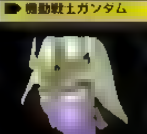
魅JP	指JP	耐JP	格JP	射JP	反JP
2	2	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

キシリア・ザビ

機動戦士カンタム



少佐

ー

友軍 マ・クベ トワニング

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
11	11	7	2	7	6

ランクアップ時に加算

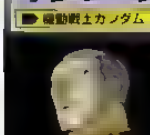
魅JP	指JP	耐JP	格JP	射JP	反JP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	×

ギレン・ザビ

機動戦士カンタム



大将

ー

友軍 デラーズ ガトー

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
15	12	9	3	9	5

ランクアップ時に加算

魅JP	指JP	耐JP	格JP	射JP	反JP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

ククルス・ドアン

機動戦士カンタム



軍曹

ー

友軍 ー ー

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	4	8	12	1	7

ランクアップ時に加算

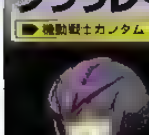
魅JP	指JP	耐JP	格JP	射JP	反JP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

クラウレ・ハモン

機動戦士カンタム



一般

ー

友軍 ランバ・ラル クランプ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	8	3	4	8	6

ランクアップ時に加算

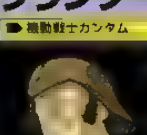
魅JP	指JP	耐JP	格JP	射JP	反JP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

クランプ

機動戦士カンタム



少佐

ー

友軍 ランバ・ラル クラウレ・ハモン

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	10	6	8	5	5

ランクアップ時に加算

魅JP	指JP	耐JP	格JP	射JP	反JP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	○

コズン・グラハム

機動戦士ガンダム



ランバ・ラル
アコース

ランク「E」時の能力						
魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	
3	4	6	7	6	4	
ランクアップ時に加算						
P	指揮P	耐久P	格闘P	射撃P	反応P	
1	1	1	1	1	1	
搭乗可能兵器						
飛	戦	車	MA	MS		
×			×			

コンスコン

機動戦士ガンダム



ドズル

ランク「E」時の能力						
魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	
7	11	9	5	6	3	
ランクアップ時に加算						
P	指揮P	耐久P	格闘P	射撃P	反応P	
1	1	1	1	1	1	
搭乗可能兵器						
飛	戦	車	MA	MS		
			×	×		

ジーン

機動戦士ガンダム



デニム
スレンダー

ランク「E」時の能力						
魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	
2	1	4	3	4	3	
ランクアップ時に加算						
P	指揮P	耐久P	格闘P	射撃P	反応P	
1	1	1	1	1	1	
搭乗可能兵器						
飛	戦	車	MA	MS		
×			×			

シムス

機動戦士ガンダム



シャリア・ブル

ランク「E」時の能力						
魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	
2	4	2	0	2	3	
ランクアップ時に加算						
P	指揮P	耐久P	格闘P	射撃P	反応P	
1	1	1	1	1	1	
搭乗可能兵器						
飛	戦	車	MA	MS		
×						

シャア・アズナブル

機動戦士ガンダム



ララァ
ハマーン

ランク「E」時の能力						
魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	
12	12	9	15	13	13	
ランクアップ時に加算						
P	指揮P	耐久P	格闘P	射撃P	反応P	
1	1	1	1	1	1	
搭乗可能兵器						
飛	戦	車	MA	MS		

シャリア・ブル

機動戦士ガンダム



クスコ・アル
シャア

ランク「E」時の能力						
魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	
11	9	6	7	12	11	
ランクアップ時に加算						
P	指揮P	耐久P	格闘P	射撃P	反応P	
1	1	1	1	1	1	
搭乗可能兵器						
飛	戦	車	MA	MS		

スレンダー

機動戦士ガンダム



デニム
ジーン

ランク「E」時の能力						
魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	
1	1	4	1	2	2	
ランクアップ時に加算						
P	指揮P	耐久P	格闘P	射撃P	反応P	
1	1	1	1	1	1	
搭乗可能兵器						
飛	戦	車	MA	MS		
×			×			

デニム

機動戦士ガンダム



ジーン
スレンダー

ランク「E」時の能力						
魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	
3	4	3	3	3	2	
ランクアップ時に加算						
P	指揮P	耐久P	格闘P	射撃P	反応P	
1	1	1	1	1	1	
搭乗可能兵器						
飛	戦	車	MA	MS		
×			×			

デミトリー

機動戦士ガンダム



トクワン

ランク「E」時の能力						
魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	
1	2	4	3	5	8	
ランクアップ時に加算						
P	指揮P	耐UP	格UP	射UP	反UP	
1	1	1	1	1	1	
搭乗可能兵器						
飛	戦	車	MA	MS		
×						

トクワン

機動戦士ガンダム



デミトリー

ランク「E」時の能力						
魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	
6	3	5	5	7	9	
ランクアップ時に加算						
P	指揮P	耐久P	格闘P	射撃P	反応P	
1	1	1	1	1	1	
搭乗可能兵器						
飛	戦	車	MA	MS		
×						

ドズル・ザビ

機動戦士ガンダム



ガルマ

ランク「E」時の能力						
魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	
12	12	15	10	4	2	
ランクアップ時に加算						
P	指揮P	耐UP	格UP	射UP	反UP	
1	1	1	1	1	1	
搭乗可能兵器						
飛	戦	車	MA			

ドレン

機動戦士ガンダム



シャア

ランク「E」時の能力						
魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応	
9	8	6	4	7	3	
ランクアップ時に加算						
P	指揮P	耐久P	格闘P	射撃P	反応P	
1	1	1	1	1	1	
搭乗可能兵器						
飛	戦	車	MA	MS		
			×	×		

トワニング
機動戦士ガンダム



大佐

キシリア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	8	3	3	4	3

ランクアップ時に加算

魅力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

バロム
機動戦士ガンダム



中佐

キシリア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	8	6	4	5	5

ランクアップ時に加算

魅力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

ブラナガン・ブーン
機動戦士ガンダム



大尉

シャア
アカハナ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	8	9	7	5	4

ランクアップ時に加算

魅力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

マ・クベ
機動戦士ガンダム



中佐

キシリア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
2	12	6	11	3	5

ランクアップ時に加算

魅力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

マッシュ
機動戦士ガンダム



少尉

ガイア
オルテガ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	5	8	9	11	10

ランクアップ時に加算

魅力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ララァ・スン
機動戦士ガンダム



少尉

シャア
シャリア・ブル

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	3	7	5	9	9

ランクアップ時に加算

魅力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	2	2

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ランバ・ラル
機動戦士ガンダム



中尉

アコース
コズン

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
11	13	10	13	9	8

ランクアップ時に加算

魅力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

アイナ・サハリン
機動戦士ガンダム 第08MS小隊



一般

ギニアス
ノリス

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	1	2	2	7	6

ランクアップ時に加算

魅力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ギニアス・サハリン
機動戦士ガンダム 第08MS小隊



大佐

アイナ
ノリス

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	8	0	1	5	3

ランクアップ時に加算

魅力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	0	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

ノリス・パッカード
機動戦士ガンダム 第08MS小隊



中佐

アイナ
ギニアス

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	9	10	9	9	7

ランクアップ時に加算

魅力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	○

ジョニー・ライデン
MSV



大尉

シン・マツナガ
キシリア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	7	7	10	11	13

ランクアップ時に加算

魅力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

シン・マツナガ
MSV



中尉

ジョニー・ライデン
ドズル

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	10	9	11	9	9

ランクアップ時に加算

魅力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

ガブリエル・ラミレス・ガルシア

機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争



部隊長

—

友軍 シュタイナー バーナード・ワイズマン

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
2	1	7	8	4	7

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
×	○	○	×

シュタイナー・ハーティー

機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争



中隊

—

友軍 ミーシャ ガルシア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	11	7	9	8	8

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
×	○	×	○

バーナード・ワイズマン

機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争



隊長

—

友軍 シュタイナー ガルシア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	4	3	4	5	4

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	2	2	2	2

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
×	○	×	○

ミハイル・カミンスキー

機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争



少佐

—

友軍 シュタイナー ガルシア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	4	10	7	7	6

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
×	○	○	○

アナベル・ガトー

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY



中隊

—

友軍 ギレン ケリー

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	9	9	12	11	10

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
○	○	○	○

エギーユ・デラーズ

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY



大佐

—

友軍 ギレン ハスラー

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
11	14	9	6	10	5

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
○	○	×	○

カリウス

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY



軍曹

—

友軍 ガトー —

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	5	7	6	7	3

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
×	○	×	○

ケリィ・レズナー

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY



少佐

—

友軍 ギレン ガトー

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	4	9	7	6	8

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
×	○	○	○

シーマ・ガラハウ

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY



少佐

—

友軍 — —

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	10	7	10	9	11

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
○	○	○	○

ドライゼ

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY



少佐

—

友軍 ブーン ビッター

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	5	5	2	3	2

ランクアップ時に加算

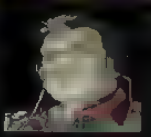
魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
○	○	×	×

ノイエン・ビッターA

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY



少佐

—

友軍 ガトー ドライゼ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	11	10	6	8	5

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
○	○	×	○

ビリィ・グラードル

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY



中隊

—

友軍 ガトー —

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	8	7	3	7	5

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
○	○	×	×

アポリー

機動戦士Zガンタム



少尉

—

シャア
ロベルト

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	4	7	7	7	8

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

ロベルト

機動戦士Zガンタム



少尉

—

シャア
アポリー

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	7	5	8	8	5

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

デザート・ロンメル

機動戦士ＺＺガンタム



少佐

—

ビッター
ラカン・ダカラン

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	10	12	6	4	8

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	×

ニムバス・シュターゼン

機動戦士ガンタム外伝 ブルーディスティニー



中尉

—

ギニアス
シュタイナー

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	1	8	12	3	7

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

マリオン・ウェルチ

機動戦士ガンタム外伝 コロニーの落ちた地で



少尉

B

ララア
シャリア・ブル

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	0	7	4	7	12

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ヴィッシュ・ドナヒュー

機動戦士ガンタム外伝 コロニーの落ちた地で



少尉

—

ランバ・ラル
シュタイナー・ハーディー

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	8	4	3	11	7

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

クスコ・アル

機動戦士ガンタム 逆襲のシャア



中尉

C

シャア
シャリア・ブル

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	2	5	11	10	12

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

アムロ・レイ

機動戦士ガンダム



少尉

カイ
ハヤト

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	7	7	8	10	10

ランクアップ時に加算

指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	2	2	2

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
×	○	○	○

ウッディ・マルデン

機動戦士ガンダム



大尉

マチルダ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
9	6	4	2	3	2

ランクアップ時に加算

指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
	○	○	×	×

エルラン

機動戦士ガンダム



中将

ゴップ
ワイアット

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	6	7	1	2	1

ランクアップ時に加算

指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
○	○	×	×

カイ・シデン

機動戦士ガンダム



軍曹

アムロ
ハヤト

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	6	4	6	6	8

ランクアップ時に加算

指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	2	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS	
×	○	○	×	○

ゴップ

機動戦士ガンダム



大将

エルラン
ワイアット

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
2	1	9	0	1	0

ランクアップ時に加算

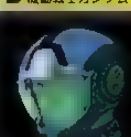
指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP	
0	0	1	0	0	0

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
○	○	×	×

スレッガー・ロウ

機動戦士ガンダム



中尉

ミライ
セイラ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	6	7	5	11	7

ランクアップ時に加算

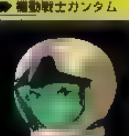
指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
×	○	○	○

セイラ・マス

機動戦士ガンダム



軍曹

アムロ
リュウ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
9	7	6	3	5	5

ランクアップ時に加算

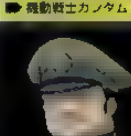
指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	2	2

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
×	○	○	○

ティアンム

機動戦士ガンダム



中将

レビル
コーウェン

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	12	8	5	10	4

ランクアップ時に加算

指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
	○	×	×

パオロ・カシアス

機動戦士ガンダム



中佐

ワッケイン
ブライト

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	11	4	1	8	4

ランクアップ時に加算

指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
○	○	×	×

ハヤト・コバヤシ

機動戦士ガンダム



伍長

リュウ
カイ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	5	7	8	6	6

ランクアップ時に加算

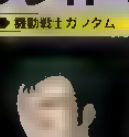
指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP	
2	2	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS
○	○	×	○

ブライト・ノア

機動戦士ガンダム



中尉

ミライ
リュウ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	10	9	5	6	5

ランクアップ時に加算

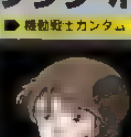
指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP	
2	2	1	1	2	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS	
○	○	○	×	×

フラウ・ボウ

機動戦士ガンダム



一般

アムロ
ハヤト

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	0	2	1	1	1

ランクアップ時に加算

指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP	
1	1	2	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	MS	
×	○	○	×	○

マチルダ・アジャン

機動戦士



中尉

ウッディ

ランク「E」時の能力

10	7	2	1	4	3

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

				×	×

ミライ・ヤシマ

機動戦士



少尉

ブライト
スレッガー

ランク「E」時の能力

9	5		1	7	5

ランクアップ時に加算

1	2	1	1	1	2

搭乗可能兵器

				×	×

リード

機動戦士ガンダム



中尉

ワッケイン

ランク「E」時の能力

1	3	3	1	3	1

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

				×	×

リュウ・ホセイ

機動戦士ガンダム



曹長

ブライト
アムロ

ランク「E」時の能力

5	5	11	7	5	3

ランクアップ時に加算

2	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

飛	車	MA	
×	○	○	×

レビル

機動戦士



大将

チェン
コーウェン

ランク「E」時の能力

12	15	8	4	8	5

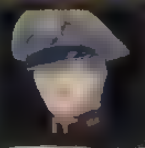
ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

ワッケイン

機動戦士



少佐

ブライト

ランク「E」時の能力

6	9	8	2	8	5

ランクアップ時に加算

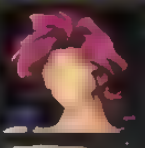
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

				×	×

カレン・ジョシュア

機動戦士 第08MS小隊



曹長

シロー
サンダース

ランク「E」時の能力

6	6	10	7	5	5

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×				×	

シタン・ニッカード

機動戦士 第08MS小隊



大尉

シロー
サンダース

ランク「E」時の能力

5	3	3	2	3	1

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×		○		×	×

シロー・アマダ

機動戦士ガンダム 第08MS小隊



少尉

カレン
サンダース

ランク「E」時の能力

5	3	12	5	7	4

ランクアップ時に加算

2	2	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×					

テリー・サンダースJr

機動戦士 第08MS小隊



軍曹

シロー
カレン

ランク「E」時の能力

3	3	11	8	6	5

ランクアップ時に加算

				P格闘P射UP	
1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×		○		×	

クリスチーナ・マッケンジー

機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争



少尉

アムロ
コウ

ランク「E」時の能力

5	1	4	5	4	3

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	2	2

搭乗可能兵器

×					

アルファ・A・ベイト

機動戦士



中尉

モンシア
アデル

ランク「E」時の能力

5	7	5	6	7	7

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×		○		×	

エイパー・シナプス



大佐

コーウェン
バニング

ランク「E」時の能力

9	10	3	2	9	5

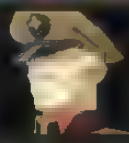
ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

				×	×

グリーン・ワイアット



中将

ゴップ
エルラン

ランク「E」時の能力

2	1	4	0	2	1

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

				×	×

ジョン・コーウェン



少将

レビル
シナプス

ランク「E」時の能力

10	12	7	5	8	4

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

				×	×

サウス・バニング



大佐

ゴラ
キース

ランク「E」時の能力

7	9	5	11	11	9

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×				×	

ベルナルト・モンシア



中尉

ベイト
アデル

ランク「E」時の能力

3	5	8	7	8	7

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×				×	

チャップ・アデル



少尉

モンシア
ベイト

ランク「E」時の能力

4	6	4	3	9	4

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×				×	

ジャミトフ・ハイマン



大佐

バスク
ジャマイカン

ランク「E」時の能力

10	10	6	1	5	3

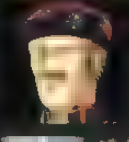
ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

				×	×

ジャマイカン・ダニンガン



中尉

ジャミトフ
バスク

ランク「E」時の能力

1	6	5	3	4	2

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

				×	×

ブレックス・フォーラ



大佐

ヘンケン
クワトロ

ランク「E」時の能力

11	9	8	3	4	4

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

				×	×

バスク・オム



少佐

ジャミトフ
ジャマイカン

ランク「E」時の能力

1	11	10	6	7	4

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

				×	×

ヘンケン・ベッケナー



少佐

ブレックス
エマ

ランク「E」時の能力

8	11	9	4	8	6

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

				×	×

ヤザン・ゲーブル



少佐

シロッコ
ブラン・ブルターク

ランク「E」時の能力

2	5	12	14	11	6

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×					

ライラ・ミラ・ライラ

ランク「E」時の能力

3	8	7	9	8	8

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×	×

少佐

ジェリド

サマナ・フィリス

ランク「E」時の能力

3	3	3	4	6	3

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×	×

艦長

ユウ
フィリップ

フィリップ・フューズ

ランク「E」時の能力

5	4	7	5	7	6

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×	×

少尉

ユウ
サマナ

ユウ・カジマ

ランク「E」時の能力

5	7	5	6	12	8

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×

少尉

フィリップ
サマナ

マクシミリアン・バーガー

ランク「E」時の能力

7	2	2	3	4	2

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×

少尉

レイヤー
レオン・リーフェイ

マスター・P・レイヤー

ランク「E」時の能力

8	8	6	7	7	8

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×

中尉

マイク
レオン・リーフェイ

レオン・リーフェイ

ランク「E」時の能力

2	4	1	7	3	11

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×	×

少尉

レイヤー
マクシミリアン・バーガー

プロト・ゼロ(ゼロ・ムラサメ)

ランク「E」時の能力

7	0	0	14	10	11

ランクアップ時に加算

1	1	1	1	1	1

搭乗可能兵器

×

少尉

C

00号(レイ)



MOBILE SUIT GUNDAM
GIHREN'S GREED
BLOOD OF ZEON

TACTICS OF THE ONE YEAR WAR

2000年2月28日初版発行

■監修・協力
株式会社バンダイ
株式会社サンライズ

■企画・構成・執筆
島田雅亮
河合宏之
石井　誠
坂上　裕
関根博美

■企画・編集・データ管理
中村美奈子（アクセラ第一書籍編集部）
合澤秀一（アクセラ第一書籍編集部）
光野信雄（アクセラ第一書籍編集部）

■装丁デザイン

■本文デザイン
鎌田将臣（有限会社Pod）
[redacted]子（有限会社Pod）
横田　俊（有限会社Pod）

■印刷人

■発行所　株式会社アクセラ
〒150-0021
東京都渋谷区[redacted]1-16
編集部電話　03（3464）8222
※受付時間は、祝祭日を除く火曜から[redacted]
販売部電話　03（3464）8285

■[redacted]

●価格はカバーに表示されています。
●ゲームに関するご質問には一切お答えできません。ご了承ください。
★本書を無断で複製複写することは、著作権上の例外を除き禁じられています。
●乱丁・落丁の[redacted]

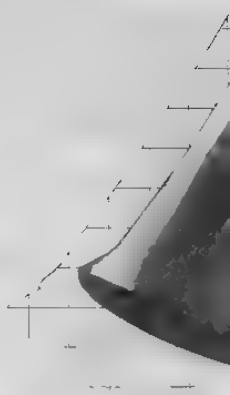
ISBN4-87300-032-7
[redacted]エージェンシー・[redacted]
©BANDAI　2000
©2000　AXELA


PlayStation
機動戦士ガンダム　ギレンの野望
ジオンの系譜
TACTICS
OF
THE ONE YEAR WAR

機動戦士ガンダム　ギレンの野望

ジオンの系譜

TACTICS OF THE ONE YEAR WAR




PlayStation
機動戦士ガンダム　ギレンの野望
ジオンの系譜
TACTICS
OF
THE ONE YEAR WAR

ISBN4-87300-032-7

C0076 ¥1200E

9784873000329

株式会社アクセラ
定価：本体1,200円(税別)

1920076012006

機動戦士ガンダム　ギレンの野望

ジオンの系譜

TACTICS
OF
THE ONE YEAR WAR



機動戦士ガンダム　ギレンの野望

ジオンの系譜

TACTICS OF THE ONE YEAR WAR

AXELA